Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

GRY KOMPUT

NR 07-12/2009
LISTOPAD / GRUDZIEŃ

8,90 W TYM 7% VAT

2 PEŁNE GRY

▸ HIT! AUSTIN S COOPER RACING
▸ HIT! TIBOR BAŚŃ O DOBRYM WAMPIRKU POLSKA WERSJA PLUS! 8 MINI GIER





2 PEŁNE WERSJE

GRA # 1
AUSTIN S COOPER RACING
SZALONE, DYNAMICZNE WYŚCIGI KLASYCZNYMI AUTKAMI!



GRA # 2
TIBOR BAŚŃ O DOBRYM WAMPIRKU
KLASYCZNA KOLOROWA PLATFORMÓWKA



DODATKOWO
8 MINI GIER
ZUMA'S REVENGE ▪MYSTIC MINE DEMO ▪MACHINARIUM DEMO ▪LARVA MORTUS DEMO ▪BE A KING DEMO ▪MINIGOLF ▪ACTION BALL DELUXE ▪ICE PUZZLE DELUXE

OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING
TYLKO DLA PRAWDZIWYCH TWARDZIELI

MAJESTY 2 Symulator Królestwa Fantasy
TA SAMA GRYWALNOŚĆ W NOWEJ SZACIE

RESIDENT EVIL
WIĘCEJ AKCJI MNIEJ HORRORU

WWW.TWOJEGRY.COM.PL

PLUS!
POZOSTAŁE RECENZJE BATMAN ARKHAM ASYLUM ▪FIFA 10 ▪NEED FOR SPEED SHIFT ▪RISEN ▪TROPICO 3 ▪WOLFENSTEIN ▪HEARTS OF IRON III ▪AGRICOLA ▪WORLD OF WARCRAFT GRA PRZYGODOWA ▪RACE FOR THE GALAXY NOWOŚCI MASS EFFECT 2 ▪RAGE

INDEX 324329 ISSN 1230-9044



JUŻ W SPRZEDAŻY!
FANTASTYCZNE POŁĄCZENIE
SIŁY, WDZIĘKU I INTELEKTU!
TRINE
RYCERZ
PONCJUSZ WALECZNY
Z dumą i wielką siłą walczy o sławę i zaszczyty
ZŁODZIEJKA
BEZSZELESTNA ZOYA
Niezwykła kobieta, której zdolności zarówno fascynują, jak i przerażają
CZARODZIEJ
AMADEUSZ WSPANIAŁY
Z natury leń i bawidamek. Jego specjalność to telekineza i tworzenie magicznych obiektów.
„Produkcja studia Frozenbyte (...) olśniewa grafiką (szczególnie odwzorowaniem płomieni i wody) i urzeka muzyką. Ma też bardzo dobrze wyważony poziom trudności...
CD-Action Ocena - 8/10!
Średnia ocen wg serwisu Gamerankings.com - 81%!
NIESAMOWITA GRYWALNOŚĆ LEGENDARNYCH
PLATFORMÓWEK W ZACHWYCAJĄCEJ OPRAWIE GRAFICZNEJ
Wciel się w jedną z postaci uwięzionych w fantastycznym królestwie! Przemierzaj starożytne ruiny, lasy, zamki, cmentarze i tajemnicze podziemia. Pokonuj przeszkody na wiele sposobów, wykorzystując unikalne zdolności bohaterów - siłę, spryt lub magię. Zmierz się z hordami nieumarłych i uratuj królestwo przed złem!
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
NAPISY
DOBRA CENA
79 90
ZŁOTYCH
PC
TRINE
THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED
FROZENBYTE
NOBILIS
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT
12
www.pegi.info
Trine © 2009 Frozenbyte, Inc. Stworzone przez Frozenbyte, Inc. Wydane przez Nobilis Publishing. Nobilis Publishing oraz jego logo to zarejestrowane znaki handlowe grupy Nobilis. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe należą do swych właścicieli.

SPIS TREŚCI

WITAMY W GK! 07-12/2009 LISTOPAD / GRUDZIEŃ

PEŁNE GRY



AUSTIN S COOPER RACING

PLUS!

MINI GRY

· ZUMA'S REVENGE · MYSTIC MINE DEMO · MACHINARIUM DEMO · LARVA MORTUS DEMO · BE A KING DEMO · MINIGOLF · ACTION BALL DELUXE · ICE PUZZLE DELUXE



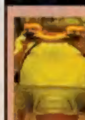
TIBOR BAŚŃ O DOBRYM WAMPIRKU



PŁYTA CD

RECENZJE

NASZE GWIAZDY



PAMP
Ulubione Gatunki Gier: RPG, Gry Akcji, Strzelanki
Ulubione Gry: Planescape Torment, Final Fantasy VII, GTA (wszystkie części), Deus Ex, Half-Life
Ostatnio Grane: Fifa 10



MASTERMIND
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, FPP
Ulubione Gry: HL 2, Warhammer 40.000: Dawn of War, Resident Evil, Fahrenheit
Ostatnio Grane: A Vampyre Story



LUCAS THE GREAT
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, RPG
Ulubione Gry: Fallout, UFO: Enemy Unknown, Gothic, Supreme Ruler 2010, Blitzkrieg
Ostatnio Grane: Batman Arkham Asylum, Tropico 3, Hearts of Iron III, Wolfenstein

REDAKCJA

GRY KOMPUTEROWE EDYCJA CD; ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7; tel. (0 22) 610-21-43 (godz. 9,00-16,30); fax (0 22) 610-21-43; e-mail: cgs@cgs.com.pl; www: www.cgs.com.pl

REDAKCJA Marek Suchocki - Redaktor Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca Redaktora Naczelnego
Marcin Jaśkaczek - Redaktor Prowadzący

REKLAMA I MARKETING Maria Trzcińska
mtrzcinska@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA Pamp, Mastermind, Lucas the Great, Hakken, Mysza

REKLAMACJE PŁYT CD jasio@cgs.com.pl; tel. (0 22) 610 21 43

DRUK Drukarnia Kontrast, ul. Nowy Służewiec 1, Warszawa
a.r.babel@post.home.pl



WERSJA ANGIELSKA

AUSTIN S COOPER RACING

Wyścigi to jeden z tych gatunków gier, które lubi większość graczy niezależnie od wieku. Austin S Cooper Racing z pewnością przypadnie Wam do gustu

Przy pierwszym włączeniu gry zostaniecie poproszeni o utworzenie folderu, gdzie będą później automatyczne zapisywane Wasze postępy w trakcie zabawy.

Po kliknięciu na Play Game w menu głównym, musicie wybrać jeden z trzech poziomów trudności: Learner Driver jest dla początkujących, Road King dla bardziej zaawansowanych graczy, zaś Speed Demon to najtrudniejszy z poziomów. Do wyboru są trzy tryby. Time Trial to klasyczna czasówka, pozwalająca zapoznać się z trasą i poćwiczyć wykręcanie jak najlepszego czasu jednego okrążenia. Single Event to pojedynczy wyścig, przed rozpoczęciem którego należy wybrać, czy ma składać się z 3, 5 czy 10 okrążeń. Z kolei Challenge to mistrzostwa składające się z serii czterech następujących po sobie wyścigów. Patrząc na zamieszczony obok ekran gry zobaczycie, że na planszy rozmieszczone zostały medale do zbierania, dzięki którym można poprawić swój wynik punktowy. Za zebranie jednego brązowego medalu dostajecie punkt, za srebrny 20, zaś za złoty aż 100 punktów. Oczywiście o ile te pierwsze są na trasie i można je zebrać przy okazji ścigania się z przeciwnikami, tak w przypadku pozostałych medali trzeba z reguły zboczyć z trasy i stracić cenne sekundy. Premiowane są również miejsca, na których meldujecie się na mecie wyścigu (1. – 10, 2. – 8, 3. – 6, 4. – 5.) oraz te z klasyfikacji generalnej w Challenge (1. – 500, 2. – 400, 3. – 200, 4. – 100). Zajmując miejsca na podium w pojedynczym wyścigu odblokowujecie kolejne trasy, których w sumie jest osiem. Zapewne szybko odkryjecie, że prowadzicie niezniszczalne samochody, które mogą demolować wiele elementów otoczenia. Niestety niektóre zatrzymają Was na dobre i będziecie musieli użyć wstecznego, by się wycofać i objechać przeszkodę. Wracając do niezniszczalności pojazdów, pamiętajcie, by zrobić z niej dobry użytek, taranując przeciwników, gdy tylko nadarzy się ku temu okazja. I ostatnia sprawa, jeśli chcecie zakończyć grę, będąc w głównym menu musicie wcisnąć przycisk Esc. Życzymy miłej zabawy.

INFO

TYP GRY
Wyścigi

WYMAGANIA
PIII 500 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 2000/XP









EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – aktualna pozycja w wyścigu
2 – medale do zbierania
3 – punktacja
4 – czas ostatniego i najlepszego okrążenia
5 – liczba przejechanych/pozostałych do końca okrążeń

STEROWANIE
Strzałki w lewo/prawo – kierowanie
Enter – gaz
Shift – hamulec/cofanie
Ctrl – hamulec ręczny
Delete – spojrzenie do tyłu



End – zmiana widoku
Home – przywraca samochód na tor



OPCJE MENU
Play Game – rozpoczęcie gry
Options – ustawienia techniczne gry
Save/Load – zapisywanie i wczytywanie gry
Cerits – twórcy gry ■


POLECAMY
POLICE DESTRUCTION STREET
Wciel się w rolę policjanta patrolującego ulice miasta i zaprowadź porządek... własnymi metodami. Na twoje przybycie oczekują 4 ogromne miasta, pełne zbiegłych więźniów i szalonych kierowców.
9,90 zł
GRY PC 6/2009
ANTI KILLER
Po wyjściu z więzienia były sowiecki oficer śledczy, major Korenev przekonuje się, że w jego rodzinnym mieście trwa wojna gangów. Władzę przejęli Szaman i Vane. Chaos i anarchia panujące w mieście, a także morderstwa przyjaciół zmuszają majora Koreneva do podjęcia decyzji. Teraz major musi przywrócić porządek za pomocą swoich własnych metod. Czas wyrównać rachunki z gangsterami i nielojalnymi kolegami...
8,90 zł
CD MANIAK WYDANIE SPECJALNE 7/2009
SZUKAJ W KIOSKU
POLECAMY
Ship Simulator 2008
Kontynuacja nowatorskiej gry z 2006 roku. Stań za sterami przeróżnych jednostek morskich i śródlądowych - możesz pływać m. in. małymi motorówkami, łodziami ratunkowymi, statkami pasażerskimi, czy kontenerowcami. Możesz także spróbować zakończyć feralny rejs Titanica.
9,90 zł
MAX GAME EXTRA 4/2009
SPARTAN, 8 CUD ŚWIATA
SPARTAN
Spartan to rozbudowana gra strategiczno-ekonomiczna, w której możesz zbudować od podstaw własne imperium.
9,90 zł
POWER CD 5/2009
PEŁNA WERSJA: ENIGMA: RISING TIDE
9,90 zł
CD-EK 5/2009
ENIGMA: RISING TIDE
YOU ARE IN COMMAND
Przygotuj się do walki na wodzie i pod wodą. Przejmij dowodzenie nad łodziami podwodnymi, kutrami torpedowymi, krążownikami, niszczycielami i wieloma innymi jednostkami. Weź udział w największych bitwach morskich z okresu II Wojny Światowej. Czy będziesz w stanie zmienić bieg historii?
PEŁNA WERSJA: NEVEREND (PL)
NeverEnd
Przygotuj się na fantastyczną podróż do magicznego świata Neverend! Świata wypełnionego akcją, magią i przygodą. Zagraj w epicką grę RPG z innowacyjnym systemem tworzenia czarów oraz dynamicznymi walkami.
8,90 zł
GAMERANKING EXTRA 5/2009
Battle Mages
Sign of Darkness
Odkryj fantastyczny świat Daenmor i weź udział w wydarzeniach, które doprowadziły do konfliktu między czterema nacjami. Wciel się w młodego neofitę, mającego pobierać nauki u starego i ekscentrycznego czarnoksiężnika, niegdyś wszechmocnego członka Gildii Magów.
MAX KIDS CHŁOPIEC 6/2009
9,90 zł
SZALONY KURCZAK W KRAINIE FARAONÓW
SZALONY KURCZAK W KRAINIE FARAONÓW
Egipt - leżąca nad Nilem starożytna kraina pełna tajemnic. Dzielny kurczak wyrusza na wyprawę mającą na celu zbadanie tych okolic. Po pełnej niebezpieczeństw wędrówce dociera do legendarnego skarbu faraonów...
9,90 zł
KINDERLAND 5/2009
PEŁNE WERSJE: CARTMANIA, WINTER GAMES, TAXI MADNESS USA
Spróbuj swoich sił w dyscyplinie, w której stawiali pierwsze kroki mistrzowie Formuły 1. Weź udział w wyścigach małych bolidów.
cart mania
9,90 zł
BAJKOWY ŚWIAT GIER 6/2009
PEŁNA OFERTA CZASOPISM I GIER KOMPUTEROWYCH
www.PLAY.pl
SZUKAJ W KIOSKU!





TIBOR BAŚŃ O DOBRYM WAMPIRKU

Oto klasyczna platformówka z cieszącą oko kolorową grafiką, stworzona przede wszystkim z myślą o młodszych użytkownikach komputerów

Tibor był biednym, ale bardzo uzdolnionym malarzem. Bohater cieszył się także odwzajemnioną miłością pięknej Agnes. Niestety na drodze do szczęścia młodych stanął ojciec dziewczyny, który chciał by córka poślubiła bogatego męża, a nie biednego artystę. Tibor myślał, że przyjmując podejrzanie intratne zlecenie od zamożnej hrabiny będzie mógł zarobić wystarczająco dużo pieniędzy. Jednak ta okazała się wampirzycą, która ukąsiła malarza. Zamieniony w wampira bohater został zmuszony do ucieczki z rodzinnej wioski i wyruszenia w długą oraz niebezpieczną podróż w poszukiwaniu magicznej mikstury, która znów pozwoli mu stać się człowiekiem.

INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PIV 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 128 MB, Win XP/Vista

EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
Strzałka w górę – skok
Strzałka w dół – spojrzenie w dół
Strzałki w lewo/prawo – poruszanie się
Spacja – rzut miksturą
Esc – menu



STEROWANIE
1 – liczba żyć
2 – pasek zdrowia
3 – liczba zebranych monet
4 – liczba posiadanych mikstur

W trakcie swojej wędrówki Tibor będzie musiał stawić czoło wielu niebezpieczeństwom. Spotykanych po drodze przeciwników można albo potraktować magiczną miksturą (jeśli takowe posiadacie) albo zaatakować naskakując na nich. Inną ewentualnością jest po prostu unikanie wrogów, którzy jak zapewne zauważycie, chodzą tylko w określonych miejscach i są ograniczani przez niewidzialne ściany. Pokonując kolejne plansze rozglądajcie się dokładnie, bowiem dzięki temu możecie znaleźć przejścia prowadzące do ukrytych komnat ze skarbami lub miejsca, gdzie zostały umieszczone literki składające się na napis Tibor (w każdej planszy jest tylko jedna litera). Skompletowanie wszystkich w danym regionie odblokuje dodatkowy poziom. Zbaczanie z drogi zaowocuje także możliwością znalezienia działających czasowo zdolności specjalnych. Dzięki nim bohater będzie mógł przez kilkanaście sekund poruszać się ze zwiększoną szybkością, wykonywać znacznie dalsze skoki lub nawet zyskać zupełną niewrażliwość na obrażenia zadawane przez przeciwników.

OPCJE MENU
Graj – rozpoczęcie lub kontynuacja zabawy
Ustawienia – ustawienia techniczne gry
Punktacja – liczba dotychczas uzyskanych punktów
Autorzy – twórcy gry
Wyjdź z gry – powrót do Windowsa ■

ACTION BALL DELUXE

Kolejna, trudno nawet powiedzieć która już, wariacja na temat Arkanoida. Innymi słowy, dajemy Wam możliwość pogrania przez 30 minut w jedną z najprostszych, a zarazem najbardziej wciągających gier w historii. W Action Ball Deluxe do wyboru są aż trzy poziomy trudności, a ponadto trzy rodzaje leveli. Bonusy ułatwiające niszczenie klocków i utrzymanie kulki na planszy oznaczone są zielonym kolorem, utrudnienia, których trzeba unikać – czerwonym.

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.



INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 98/2000/XP

Ponadto musicie uważać na panoszące się po planszy roboty, dodatkowo utrudniające zabawę. ■

ICE PUZZLE DELUXE

Na pierwszy rzut oka to klasyczna gierka, w której należy zamieniać miejscami sąsiadujące ze sobą kolorowe klocki, by tworzyć układy minimum trzech w jednym kolorze. Na szczęście autorzy wysilili się na pewną oryginalność, bowiem w Ice Puzzle Deluxe zamiast tego przesuwamy całe kolumny z klockami. Gra oferuje aż trzy różne tryby zabawy. W Logic należy ułożyć na planszy taki wzór, jaki widzicie w okienku po prawej, zaś w Relax nie ma w ogóle limitu czasowego. Jest on natomiast w trybie Quest, w którym przechodzicie kolejne plansze, by uwolnić uwięzione zwierzęta. Na zabawę macie pół godziny. ■

INFO

TYP GRY
Logiczno-zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 400 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 98/2000/XP



STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

Konkurs

Majesty 2®

~ Symulator Królestwa Fantasy ~

Zadanie:
Jakie studio zrobiło pierwszą część Majesty?

Do wygrania:
10 sztuk gry Majesty 2: Symulator Królestwa Fantasy



Sponsorem nagród jest firma Cenega Poland

CENEGA

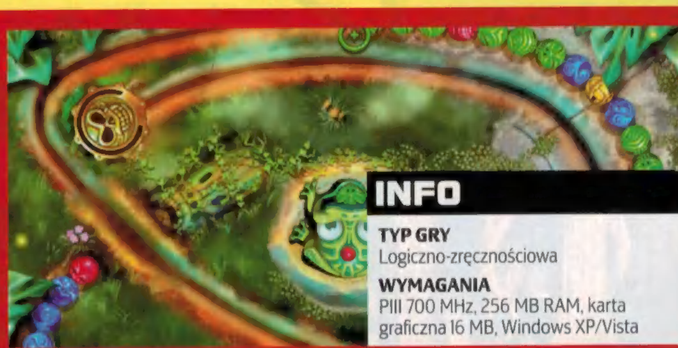
Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

ZUMA'S REVENGE

Bohaterem tej logiczno-zręcznościowej gry jest żaba, która trafia na tajemniczą wyspę, gdzie praktykowana jest czarna magia. W trybie Adventure przyjdzie Wam przedzierać się przez wyspę, by na końcu każdego regionu stoczyć walkę z bossem. Z kolei w Challenge chodzi o zdobycie określonej liczby punktów w danym limicie czasowym. Jak? Trzeba łączyć ze sobą minimum trzy kolorowe kulki, by usunąć je z planszy. Należy zrobić to nim te dotrą do końca toru. Widniejący u góry miernik pokazuje, ile jeszcze punktów musicie zdobyć, by na planszy przestały pojawiać się nowe kule. Wersja shareware pozwala bawić się przez godzinę. ■

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.



INFO

TYP GRY
Logiczno-zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 700 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows XP/Vista

MYSTIC MINE DEMO

Nieskomplikowana, ale bardzo wciągająca gierka. W Mystic Mine Waszym celem jest takie przestawianie zwrotnic w labiryncie-kopalni, aby jeżdżący po nim wagonik zebrał jak najwięcej monet. Aby nie było za łatwo, należy zawsze zmieścić się w określonym, z reguły niezbyt dużym, limicie czasowym. Na szczęście bardzo pomocne okażą się różne bonusy. Oprócz możliwości gry jednosobowej, wersja demonstracyjna oferuje możliwość zagrania na jednym komputerze w kilka osób, co jest zdecydowanie najfajniejszą opcją Mystic Mine. Koniecznie ją sprawdźcie! ■

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.



INFO

TYP GRY
Logiczno-zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows XP/Vista

MACHINARIUM DEMO

Przed Wami demo klasycznej przygodówki typu wskaż i kliknij. Ta flashowa gierka została stworzona przez uzdolnionych, niezależnych czeskich programistów. Oprócz sympatycznej oprawy wizualnej (wszystkie lokacje są ręcznie rysowanymi grafikami) atutem gry są jej nietypowi bohaterowie – roboty egzystujące w świecie przyszłości, gdzie prawie wszystko wykonane jest z metalu. Najeżdżając myszką na górny pasek ekranu oprócz przedmiotów posiadanych w inwentarzu (po lewej stronie), zobaczycie też ikonkę podpowiedzi. W każdej planszy możecie skorzystać z niej jeden raz. ■

INFO

TYP GRY
Logiczna

WYMAGANIA
PIV 1,8 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows XP/Vista

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.



LARVA MORTUS DEMO

Przed Wami rasowy action horror. Jak zobaczycie na screenach zamieszczonych obok, z niniejszą wersją demonstracyjną nuda z pewnością Wam nie grozi. Wcielając się w doświadczonego wojownika i egzorcystę, będziecie jeździć po całej XIX-wiecznej Europie, tępiąc przeróżnej maści potwory oraz duchy i demony. W każdej misji trafiacie do innej lokacji, która składa się z kilku lub kilkudziesięciu połączonych ze sobą komnat. Waszym celem jest całkowite oczyszczenie



z wrogów wszystkich pomieszczeń (za każdym razem, gdy to zrobicie pojawi się odpowiedni komunikat). Do dyspozycji bohatera oddano pokaźny i zróżnicowany arsenał, co z pewnością nieraz docenicie, gdyż niektórzy przeciwnicy są wrażliwy tylko na dany typ broni. ■

INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PIV 1,2 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows XP/Vista

STEROWANIE

LMB/Ctrl – strzał
RMB/Spacja – rzucenie dynamitem
1-8 – wybór broni
W,S,A,D/Strzałki – poruszanie się
R – przeładowanie broni
B – autofire
Q – cel misji
Esc – menu

BE A KING DEMO

Wciągająca gra strategiczna. Rządząc królestwem musimy między innymi budować i zarządzać wioskami oraz miastami, budować armie, odpierać wrogie najazdy itp. Wszystko po to, by początkowo małe królestwo przekształcić w wielkie i potężne imperium. Pomogą w tym także bohaterowie, czyli specjalne postacie, które mogą np. realizować questy oraz walczyć z potworami. Za odpaleniem niniejszej wersji demonstracyjnej przemawia bardzo ładna, kolorowa oprawa wizualna oraz toczona w dość szybkim tempie rozgrywka. ■

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.



INFO

TYP GRY
Strategiczna

WYMAGANIA
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows XP/Vista

MINIGOLF

Jeśli nie mieliście jeszcze okazji bawić się w minigolfa, koniecznie odpalcie niniejszą wersję shareware. Pozwoli ona Wam przez pół godziny rozkoszować się tą wyjątkowo popularną w Stanach Zjednoczonych rozrywką. Celem zabawy jest umieszczenie piłeczki w dołku. Co w tym trudnego? Tory zostały zaprojektowane w taki sposób, by utrudnić zadanie, na wykonanie którego macie określoną liczbę uderzeń (wyświetlaną na górnym pasku). Jeśli nie zmieścicie się w limicie, będziecie musieli zaczynać próbę od nowa. ■



INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 700 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows XP/Vista

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

KONKURS

OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

Zadanie:
Podaj najważniejszą cechę najwyższego poziomu trudności w grze

Do wygrania:
10 sztuk gry OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING, 10 sztuk koszulek z logo OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING, 5 sztuk bandana z logo OFDR, oraz oryginalny hełm z logo OFDR





http://www.flashpointgame.com/

codemasters

Sponsorem nagród jest firma Codemasters

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

PREMIERA STYCZEŃ 2010
PRODUCENT BIOWARE
WYDAWCA EA/UBISOFT

MASS EFFECT 2

Część osób wieszała na Mass Effect psy, krzycząc, że to nie cRPG a strzelanka. Z drugiej strony gra miała lepszą fabułę i więcej z „RPG" niż niejeden komputerowy erpeg. Wraz z premierą Mass Effect 2 będzie jeszcze weselej... Twórcy mówią bowiem otwartym tekstem o położeniu większego nacisku na walkę i filmowość. Wygląda na to, że czeka nas swoiste interaktywne kino akcji, z rozbudowaną fabułą i kilkoma możliwymi zakończeniami. Silnik przeszedł lifting głównie pod kątem realizacji scen dialogowych.

Akcja rozpoczyna się dwa lata po zakończeniu Mass Effect. Niespodziewanie okazuje się, że w tajemniczych okolicznościach znikają całe ludzkie kolonie. Komandor Shepard wyrusza zbadać sprawę, zbierając po drodze ekipę złożoną z rozmaitych agentów – a współpracuje tym razem przede wszystkim z organizacją Cerberus. Przemierzymy rozmaite zakątki galaktyki, zawitamy między innymi do kolonii Asari na Illium i zwiedzimy jedną z najgorszych spelun w kosmosie, górniczą stację Omega. Wiadomo już, że osoby posiadające zapisane stany gry, będą mogły kontynuować zabawę swoją postacią. Tym razem jednak będą musiały zachować czujność, bo jednym z możliwych zakończeń jest śmierć komandora... która zostanie uwzględniona w przypadku chęci kontynuowania zabawy w Mass Effect 3. ■









PREMIERA MARZEC 2010
PRODUCENT ID SOFTWARE
WYDAWCA EA

RAGE

Literka „A" w tytule gry jest wystylizowana na logo anarchistyczne – nie bez powodu. Rage odwołuje się do fantastyki z lat '80 XX wieku, kiedy to powstały filmy z cyklu Mad Max (pierwszy wręcz w 1979 roku). Wtedy anarchistyczna subkultura punkowa była popularnym tematem w kulturze masowej. Rage ma być właśnie takim Mad Maxem w wersji komputerowej – opowieścią o świecie, w którym na wskutek globalnej katastrofy zapanowały rządy bezprawia. W niedalekiej przyszłości w ziemię uderza planetoida 99942 Apophis (istnieje taka, jakiś czas temu szansę na kolizję z nią określano jako znaczącą). Wszystko się zmienia, cywilizacja jaką znamy kończy się. Ludzkie niedobitki zaczynają żyć według prawa silniejszego. Musiało wydarzyć się też coś więcej, bo na świecie pojawili się mutanci.

Id Software po raz pierwszy nie zamierza nas epatować mrocznymi podziemiami, lecz pozwoli przemieszczać się w ramach rozległego, otwartego świata. Ponieważ ważnym elementem serii Mad Max były dziwaczne bojowe bolidy, to i ich nie zabraknie. Twórcy zamierzają połączyć strzelaninę z grą rajdową, lecz taką, w której pojazdy są uzbrojone po zęby. Nasz bohater będzie musiał przetrwać w brutalnym świecie, ale o scenariuszu jeszcze nie wiemy wiele. Wiadomo za to, iż w grze pojawią się bohaterowie niezależni, z którymi da się pogadać, ogólnie dużo będzie klimatu filmowego, nie tylko strzelankowego. A wszystko to stworzone na silniku Tech 5, którego Rage będzie w pewnym sensie reklamówką. Fani Mad Maxa mają na co czekać... ■









PREMIERA JUŻ JEST





INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible]

ONLINE
TAK

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Operation Flashpoint, to tytuł mający wśród miłośników wirtualnej zabawy w wojnę status kultowego

Pierwsza część gry wyprodukowana przez studio Bohemia szybko ochrzczona została „symulatorem pola walki", co wynikało z rzadko spotykanego w produkcjach FPP poziomu realizmu. Studio rozstało się jednak ze swoim wydawcą, czyli Codemasters, przy której to firmie pozostały wszakże prawa do nazwy. W ten oto sposób na rynku pojawili się dwaj gracze: czeskie ArmA (dwie odsłony) oraz wyprodukowany właśnie samodzielnie przez Codemasters Operation Flashpoint 2.

Pierwszym sygnałem, który poważnie zaniepokoił graczy czekających na hardcore'ową symulację, była informacja, iż tytuł ten ukaże się nie tylko w wersji pecetowej, ale również na konsole nowej generacji. Jakoś trudno bowiem było sobie wyobrazić ekstremalnie realistyczną produkcję porównywalną z pierwszą częścią, obsługiwaną za pomocą konsolowego pada. Z drugiej jednak strony trudno się dziwić wydawcy, który przy tak dużej produkcji nie mógł raczej pozwolić sobie na pominięcie zyskownego rynku konsolowego. Cóż więc ostatecznie trafiło w nasze ręce?

WYSPA SKARBÓW

Nowy OF, to przedziwna – a zarazem zdumiewająco grywalna – mieszanka symulacji z taktyczną grą akcji. Mamy tutaj bowiem zarówno kilka elementów, których nie powstydziłaby się pierwsza część serii, jak i sporą garść uproszczeń, czyniących grę bardziej przystępną dla przeciętnego gracza. Zacznijmy wszakże od krótkiego przedstawienia tła „historycznego". Otóż w niedalekiej przyszłości wybucha międzynarodowy konflikt. Punktem spornym jest bogata w surowce wyspa Skira, do której posiadania od wieków zgłaszają pretensje Rosja i Chiny. W wojnę angażują się oczywiście „siły pokojowe" Stanów Zjednoczonych, my zaś w kampanii wcielamy się w dowódców kilku grup operacyjnych realizujących cele, mające pomóc w przejęciu kontroli nad wyspą.



W każdej z misji dowodzimy niewielką grupą liczącą (poza nami) trzech żołnierzy, zazwyczaj różnych specjalizacji, którym za pomocą typowo konsolowego – aczkolwiek całkiem wygodnego – kołowego menu wydajemy zarówno bezpośrednie rozkazy, jak i na przykład określamy dyscyplinę ogniową zespołu. Szkoda tylko, że każde uruchomienie tegoż menu automatycznie unieruchamia naszą postać. W ekstremalnych sytuacjach często musimy się więc zdawać na „samodzielność" SI, z tą bywa jednak różnie. Nasi podwładni zbyt często zachowują się po prostu niefrasobliwie, stojąc w otwartym polu, mimo obecności w okolicy licznych i różnorodnych osłon. Z kolei przeciwnicy bardzo często trzymani są przez skrypty na zbyt krótkiej smyczy, co sprawia, iż nie wykazują się inicjatywą opuszczając przypisane pozycje.

Absolutnie zawodzi natomiast wyszukiwanie drogi w przypadku kierowania przez naszych podwładnych jakimkolwiek pojazdem. SI porusza

„JEŚLI KTOŚ OCZEKUJE PO GRZE AKCJI RODEM Z KLASYCZNYCH GIER FPS, POWINIEN POSZUKAĆ INNEJ PRODUKCJI"

się bowiem do wyznaczonego celu... w linii prostej, często blokując się między skałami, czy drzewami, a całkowicie ignorując znajdującą się kilka metrów dalej wygodną drogę, czy łagodny podjazd. Jeśli chcemy przemieścić się szybko jednym z pojazdów, zmuszeni jesteśmy do zajęcia miejsca kierowcy – to jedyny sposób, by tego dokonać.

WITAJ W KRAINIE, GDZIE SZYBKO SIĘ GINIE

Pochwalić należy natomiast Codemasters za bezkompromisowe podejście do żywotności żołnierzy. Celny strzał w głowę oznacza automatycznie naszą (bądź przeciwnika) śmierć, a wszelkie trafienia powodują krwawienie uzależnione od tego, jak poważna jest odniesiona rana. Brak jakiejkolwiek pomocy medycznej oznacza więc dość szybkie zejście. Jeśli ktoś oczekuje po grze akcji rodem z klasycznych gier FPS, powinien poszukać innej produkcji – tutaj stosowanie taktyki „na Rambo" kończy się śmiercią po kilku sekundach. Tym bardziej, że nie strzelamy tutaj do przeciwników z odległości kilku metrów – większość pojedynków ogniowych prowadzimy na dystansach przynajmniej 200-300 metrów, co zmusza nas do szybkiego nauczenia się prawidłowego korzystania z przyrządów celowniczych. Oprócz uwzględnienia krzywej balistycznej, musimy też pamiętać o innej rzeczy – nasza broń ma prawo się zaciąć. DR wymaga od nas maksymalnego skupienia, rozważnego podejmowania decyzji i bardzo szybko uczy odpowiedzialności za przydzielonych żołnierzy. Bez nich bowiem, działając w pojedynkę, w większości zadań nie mamy najmniejszych szans.





Jedną z najbardziej charakterystycznych cech OP2 jest równie bezkompromisowe podejście twórców do poziomów trudności. Mamy trzy takowe, a różnią się one od siebie jedynie ilością punktów zapisu stanu gry oraz... liczbą markerów i elementów interfejsu gracza. Na najniższym poziomie gra zapisuje się automatycznie w kilku przynajmniej punktach, a nasi polegli towarzysze zostają wtedy cudownie wskrzeszeni. Oprócz tego na kompasie pokazują się nam zarówno pozycje wrogich jednostek, jak i cele misji, dostajemy wyraźne informacje o dostrzeżonych przeciwnikach oraz widzimy cały interfejs gry. Najwyższy poziom trudności to natomiast całkowity brak checkpointów, brak odradzania się naszych podwładnych oraz idealnie czysty ekran. I dopiero tutaj zaczyna się prawdziwa zabawa. Trudno jednak oprzeć się wrażeniu, że „codies" odrobinę przesadzili z interfejsem – o ile samodzielne liczenie wystrzelonych pocisków jest w porządku, o tyle brak możliwości sprawdzenia trybu ognia, czy zapasu magazynków, to niepotrzebne utrudnienie.

Same misje są dość zróżnicowane, choć z grubsza podzielić możemy je na dwie grupy, powiązane z osobami dowódców. Są to odpowiednio zadania zwiadowczo-dywersyjne oraz zmuszające nas do bezpośredniego ataku na umocnienia wroga. Będziemy więc zarówno przekradać się nocą między posterunkami przeciwnika, sabotować skład paliw, czy „polować" na ważnego oficera, jak i na przykład wspierać nasze oddziały podczas frontalnego szturmu na umocnione lotnisko. W obrębie misji mamy pełną swobodę, możemy do celu dostać się dowolną drogą i wykorzystać dowolne dostępne środki. Liczy się tylko jedno – wykonanie zadania. Dzięki temu bardzo szybko uczymy się działać jak prawdziwi żołnierze, unikając niepotrzebnego i narażającego misję kontaktu z wrogiem. Oczywiście misje w kampanii działają według skryptów: często dopiero realizacja jednego z celów uruchamia kolejne, nie psuje to jednak wrażenia uczestnictwa w prawdziwej wojnie. Wręcz przeciwnie, zmiany priorytetów, cele poboczne, czy limity czasowe wymuszają na nas podejmowanie szybkich decyzji i uczą błyskawicznej oceny sytuacji.



SIECIOWA TAKTYKA

Misje single player to jednak zaledwie przedsmak tego, co czekać nas może podczas rozgrywek online. Tutaj otrzymujemy dwie podstawowe formy zabawy – tryb kooperacji oraz bezpośredniej rywalizacji z innymi graczami. Ten pierwszy to nic innego, jak misje kampanii, w których możemy wszakże bawić się nie z botami, lecz żywymi graczami. Jest to zresztą świetna „ośla łączka" dla początkujących, chcących nauczyć się zasad współpracy w zespole. Nieco kuriozalnym rozwiązaniem jest tylko ograniczenie zasięgu... oddalenia się od lidera grupy. W pełnokrwistym multi w zabawie może wziąć udział do 32 graczy podzielonych na dwa zespoły. Całość uzupełnia rozbudowany edytor misji, który mimo kilku ograniczeń, może w znacznym stopniu przyczynić się do przedłużenia żywotności gry.

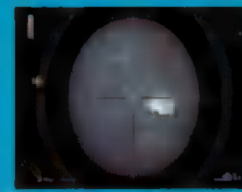
Oprawa graficzna może i nie zachwyca, choć z drugiej strony do tego typu rozgrywki jest zupełnie wystarczająca. Najważniejsze jednak, że gra działa płynnie nawet w ogniu największej walki, pośród dziesiątków wybuchów oraz eksplozji. Na GTX260 w rozdzielczości 1920x1200 i wysokich ustawieniach efektów graficznych, gra zawsze potrafiła wyświetlić minimum 30 klatek na sekundę. Można więc wybaczyć programistom nieco kanciaste i proste modele, czy nienajlepsze tekstury – w ogniu walki i tak szybko przestajemy to zauważać.

Nowy OP z poprzednią częścią gry łączy w zasadzie tylko nazwa. Nie jest to z pewnością hardcore'owy symulator, jak konkurencyjna (?) ArmA, nie jest to jednak również typowy FPS, czego obawiało się wielu graczy. To po prostu bardzo dobra, świetnie zbalansowana taktyczna strzelanka, wymagająca od gracza dużego zaangażowania i sporych umiejętności. Mogę z czystym sumieniem polecić ją każdemu miłośnikowi ambitnych i trudnych gier, wymagających czegoś więcej, niż tylko wciskania kilku klawiszy zgodnie z podpowiedziami na ekranie. Codemasters udała się trudna sztuka – stworzyli grę zdecydowanie mniej hermetyczną, niż produkcje Bohemii, a zarazem dającą porównywalną satysfakcję. ■ **MYSZA**

OKIEM NOCNEGO ŁOWCY







[illegible]

DETALE

[illegible]



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Balans realizm-przystępność, wymagająca rozgrywka
- – Kulejąca SI, okrojony interfejs w trybie hardcore

GRAFIKA
- + Modele broni, ukształtowanie terenu, bogata roślinność
- – Niektóre tekstury i modele, animacja żołnierzy w pojazdach

DŹWIĘK
- + Komunikaty pozwalające poczuć się, jak na wojnie...
- – ...jeśli nie są powtarzane co dwie sekundy

ŻYWOTNOŚĆ
- + Tryb kooperacji i multiplayer, rozbudowany edytor poziomów
- – Tylko 11 misji w kampanii

OGÓLNIE [illegible] dla prawdziwych [illegible]

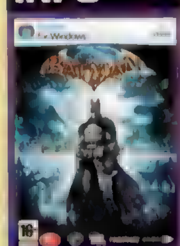


PREMIERA JUŻ JEST



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

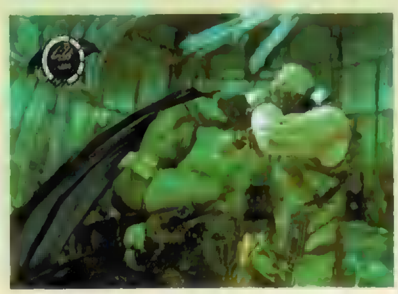
INFO



DYSTRYBUCJA
Cenega Poland
PRODUCENT
Rocksteady
WYDAWCA
Eidos
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
99,99 zł
INTERNET
www.batman-arkhamasylum.com
WYMAGANIA
PIV 3 GHz, 1 GB RAM (2 GB – Vista), karta graficzna z Pixel Shader 3.0
ONLINE
Jedynie statystyki

Słychać głosy, że Batman: Arkham Asylum ma wielkie szanse na tytuł gry roku. Jest w tym sporo racji, bo dawno nie mieliśmy w rękach tak udanej, dynamicznej i jednocześnie klimatycznej gry

Batman. Mroczny Rycerz. Prawdziwa, a nie wmówiona przez marketing ikona popkultury. Twardziel walczący z przestępczością bez użycia supermocy, jedynie za pomocą zaawansowanej technologii. Jednocześnie człowiek „starej daty", z silnym kręgosłupem moralnym, co odróżnia go od wielu innych mścicieli, w tym chociażby Punishera. Po raz pierwszy dołączył do panteonu „nowej amerykańskiej mitologii" dawno, bo w 1939 roku, na łamach Detective Comics. Jak każdy komiksowy bohater przechodził ewolucję – w sumie nic dziwnego, bo oryginalny Bruce Wayne raczej już by nie żył, a na pewno nie był w stanie czynnie zwalczać przestępczości. Sądząc po ilustracjach z tamtego okresu miałby dziś koło setki na karku...





BATMAN NA MIARĘ NASZYCH CZASÓW

Jako ikona, Batman nie jest podatny na upływ czasu. Żyje w metropolii, Gotham City i w dowolnej dekadzie jest od jakiegoś czasu aktywny,

> **„WSZYSTKO ZACZYNA SIĘ ZWYCZAJNIE: OT, NIETOPERZ ZNÓW ZŁAPAŁ JOKERA"**

mając tyle samo lat (około trzydziestki). To samo dotyczy jego najważniejszych wrogów, którzy pojawiali się na przestrzeni 70 lat i zwykle zostawali na dobre w Gotham City. Batman z opisywanej przez nas gry żyje we współczesnych czasach. Rozmawia przez telefon satelitarny, używa gadżetów z naszej epoki. Część z łotrów, których spotkamy w grze też jest uwspółcześnionych. Właśnie – bandyci, będący zapiekłymi wrogami Mrocznego Rycerza... Gdy Batman ich schwyta – a przecież nie zabija, bo broni prawa – oddaje władzom. Ponieważ większość superłotrów to kompletne świry, nie lądują oni w kiciu, a w psychiatryku. Bardzo konkretnym, umieszczonym na odizolowanej wyspie obok Gotham: Arkham Asylum. I to właśnie w tym przemiłym miejscu

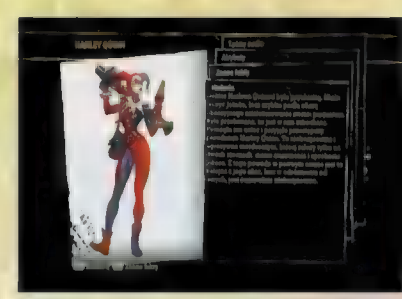




przyjdzie nam, w skórze Batmana, spędzić sporo czasu. Wszystko zaczyna się zwyczajnie: ot, Nietoperz znowu złapał Jokera. Tyle, że tym razem poszło zbyt łatwo, więc Bruce Wayne ma podejrzenia, iż coś jest nie tak. Nie myli się...

WARIATKOWO A LA JOKER

O tym trzeba napisać, zresztą w ten sposób wiele nie zdradzamy: Joker przejmuje kontrolę nad Arkham Asylum. Od tej pory zaczyna się gra, którą ten śmiertelnie niebezpieczny szaleniec toczy z Batmanem. Cały czas szydzi, judzi, wydrwiwa – a to dzięki scentralizowanemu systemowi łączności w szpitalu. Na dodatek, zamieszki w obiekcie skutkują wydostaniem się na wolność kilku innych przyjemniaczków. Seryjny morderca Zsazz, piękna Poison Ivy, zakochana w Jokerze Harley Quinn, potworny Bane czy nie mniej uroczy Killer Croc – przyjdzie nam spotkać sporo znanych postaci. W tle zaś przewija się Edward Nigma, geniusz od zagadek, będący fabularnym motorem dla uzyskiwania kolejnych osiągnięć i trofeów w grze. Zawita też Scarecrow (po co było tłumaczyć jego imię na Polski?), spotkaniu z jego halucynogennymi substancjami poświęcone są fragmenty psychodeliczne, oniryczne, od jechane i... kierujące się własną mechaniką rozgrywki.



Pojawiają się też nowe twarze, konkretnie zaś personel dobrze zamkniętego zakładu lecznictwa otwartego Arkham Asylum. Mimo, iż mamy do czynienia ze zręcznościową nawalanką TPP, to obecność rozmaitych postaci ma swoje znaczenie. Batman: Arkham Asylum jest bowiem grą o barwnej, rozbudowanej fabule pełnej scen charakterystycznych dla opowieści o Mrocznym Rycerzu. Zresztą ta gra sprawdza się na każdym polu.



NAWALANKA, ALE JAKA!

System walki oparty jest o rozmaite kombinacje ciosów i mnożniki bonusów, od których zależy doświadczenie wykorzystywane przy ulepszaniu postaci. W sumie chyba wygodniejszy jest na padzie niż na klawiaturze, ale i tu nie sprawia kłopotów. Animacje stoją na najwyższym poziomie, na specjalną pochwałę zasługują finiszery i wizualizacje ataków specjalnych. Batman może stanąć naprzeciwko kilkunastu przeciwników i wygrać w krótkim starciu. Pod warunkiem, iż nie mają *broni palnej. Wtedy* zaczyna się zabawa skradankowa. Ciche szybowanie z gargulców ozdabiających stary budynek, przełażenie systemami wentylacyjnymi, krycie się w kanałach technicznych pod podłogą... Pamiętajmy, że Bruce Wayne nie strzela z pukawek, a jego gadżety służą do obezwładniania, nie mordowania. Wrogowie reagują ciekawie, osłaniają się, przeszukują okolice,

„BRUCE WAYNE NIE STRZELA Z PUKAWEK, A JEGO GADŻETY SŁUŻĄ DO OBEZWŁADNIANIA, NIE MORDOWANIA"

gdzie zgłuszono ich kompanów. Walki z bossami wymagają sprytu i sprawnych paluchów po równi. Nie zapomniano, że Bruce Wayne jest świetnym detektywem – mamy do dyspozycji osobny tryb wskazujący rozmaite ukryte rzeczy. Co tu dużo gadać, jest rewelacyjnie.



DETALE

- 41 sylwetek postaci
- 16 trybów walki wyzwań
- 240 wyzwań E. Nigmy

SMAKI I SMACZKI

Zwiedzając Arkham Asylum zdobywamy dane o sławnych pacjentach (również tych nie wykorzystanych w grze), taśmy z nagraniami sesji terapeutycznych w których brali udział... Gratka dla miłośników mitologii superbohaterskiej. Odblokowujemy też trofea, czyli możliwość podziwiania modeli postaci w niewiarygodnej rozdzielczości. Innymi nagrodami są wyzwania, czyli tryb walki bez fabuły. Część z tych elementów znajduje się w miejscach niedostępnych za pierwszą wizytą, dopiero później możemy tam wrócić specjalnie po nie, mając już lepszy sprzęt. Jest co robić, nawet po ukończeniu gry na różnych poziomach trudności. Ba! Przecież można rozwijać Batmana w rozmaity sposób, ulepszając te lub inne ataki.

Około 20 godzin grania za pierwszym razem i powód do licznych powrotów – rewelacja!

LUCAS THE GREAT



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- \+ Dynamiczna walka
- − Czasami jest zbyt łatwo

GRAFIKA
- \+ Świetne animacje
- − Nie stwierdzono

DŹWIĘK
- \+ Doskonała obsada aktorska
- − Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- \+ Liczne wyzwania i trofea
- − Brak multi - tylko statystyki

OGÓLNIE Czyżby gra roku?



PREMIERA JUŻ JEST



INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]
PRODUCENT
[illegible]
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
[illegible]
[illegible]

FIFA 10

Ostatnimi laty pisząc recenzję kolejnych odsłon Fify, porównywałem je z konkurencyjną Pro Evolution Soccer. Tym razem będzie inaczej. Dlaczego?

Rok temu oceniając Fife 09 na pięć gwiazdek liczyłem, że zaproponowane przez Electronic Arts zmiany to dopiero początek rewolucji, jaka czeka tą zasłużoną serie. Niestety tegoroczna edycja rozwiała moje wszelkie nadzieje, że takowa kiedykolwiek nastąpi. Co gorsza, dopiero po zakupieniu konsoli zrozumiałem, jak nieuczciwie EA traktuje posiadaczy pecetów.

DALEKO DO NOWEJ GENERACJI

Nie będę porównywał Fify 10 z PES 10, bo o wiele ciekawiej będzie, gdy zestawi się najnowszą Fife w wersji na komputer z tymi, które powstały z myślą o PS3 i Xbox 360. W zasadzie to dwie zupełnie różne gry, z czego jedna jest świetna, druga marna. Przede wszystkim z powodu oprawy graficznej. Różnice na korzyść konsol są tak ogromne, że wręcz kłują w oczy. Posiadacze Xboxów 360 i PS3 cieszą się pięknymi grami, podczas gdy pecetowcy dostali jedną z brzydszych, jakie widziałem w tym roku. W przypadku konsol nie ma problemu z wymaganiami sprzętowymi, które są utrapieniem większości posiadaczy komputerów. EA wolała zdecydować się na usunięcie wszelkich wodotrysków, by Fifa 10 chodziła płynnie na jak największej liczbie pecetów. Jednak decydując się na ten krok twórcy strzelili sobie samobója. O wiele lepiej byłoby, gdyby znacząco podnieśli wymagania i zadowolili mniejszą grupę posiadaczy porządnych komputerów, niż wkurzyli wszystkich. Zresztą spójrzcie na screeny zamieszczone obok, oto jak Fifa 10 wygląda na (o zgrozo) maksymalnych ustawieniach... Inna sprawa, że wersja pecetowa jest okrojona i nie oferuje tylu trybów oraz opcji, co konsolowe.



FOTOREALIZM

Mógłbym jeszcze popastwić się nad grafiką w komputerowej wersji, ale nie ma to większego sensu. Napisze tylko, że jedyną rzeczą, jaka z całej oprawy graficznej jakoś się jeszcze broni, jest fotorealistyczne odwzorowanie wyglądu twarzy największych gwiazd. Niestety cała reszta to absolutnie porażka. Przyjemne dla oka są jeszcze ekrany poszczególnych menu, ale trudno chwalić twórców za taki drobiazg.



Jak wiadomo, Holandia to bardzo liberalny kraj, zaś radość po strzeleniu bramki można okazywać na wiele różnych sposobów...



RÓŻNE OBLICZA JEDNEJ GRY

[illegible]



PS3



Xbox 360



PC



STAROĆ W NOWYM OPAKOWANIU

Co roku złośliwi twierdzą, że nowa Fifa to w rzeczywistości ta sprzed roku, ale w innym pudełku. Przez pewien czas nie zgadzałem się z tą opinią, ale tym razem popieram ją w 100 procentach. Trudno bowiem nazywać nowościami to, że ponownie dostaliśmy ten sam tryb „Be a pro", ale tym razem uzupełniony o reprezentacje narodowe. Nie ma co, poważna zmiana, na tyle doniosła, że w menu głównym trzeba było ją oznaczyć jako „nowość". Bez tego pewnie wielu graczy tej rewolucyjnej wręcz innowacji w ogóle by nie dostrzegło... Dodanie nowego poziomu trudności także potwierdza wyjątkową kreatywność programistów. Ponoć tryb menadżerski przeszedł aż „50 poważnych modyfikacji". Kilka drobiazgów rzeczywiście się zmieniło, ale nie są to żadne doniosłe zmiany. Zresztą kto przy zdrowych zmysłach, chcąc zagrać w piłkarskiego menadżera sięgnie po Fifę, gdy może kupić np. Football Managera?

NOWA LIGA

Faktyczną nowością jest pojawienie się ligi rosyjskiej. Gracze za naszą Wschodnią granicą pewnie z tego faktu się ucieszą, ale szczerze powiedziawszy jak dla mnie mogłoby jej w ogóle nie być...Następna innowacja, czyli bronienie karnych z widokiem zza bramki, co prawda jest efektowna, ale to kolejny, w gruncie rzeczy niewiele znaczący drobiazg. Na przebieg gry bardziej wpływają ulepszone i w miarę realistyczne zderzenia oraz kolizje zawodników walczących o piłkę. Pytanie tylko, czy będzie to wystarczający powód, by ludzie dali się przekonać do wydania ponad 100 zł? Gdyby szło o same merytoryczne argumenty, Fifa 10 byłaby na z góry straconej pozycji. A tak, przy zakrojonej na naprawdę szeroką skalę kampanii reklamowej, Ea ma szansę zarobić w Polsce całkiem niezłe pieniądze.



Nasza reprezentacja [illegible] marnie nie tylko w rzeczywistości. Spójrzcie na nich, nawet w grze widać, że na boisko wychodzą z góry skazani na pożarcie.





DETALE

[illegible]

MUZYCZNI GENIUSZE

Tym, co tradycyjnie nie zawodzi w Fifie jest oprawa dźwiękowa. Nie mam wątpliwości, że osoby odpowiedzialne za wybór piosenek do gry, bez problemu znalazłyby prace w niejednej porządnej stacji radiowej. Nie sztuką ułożyć dobrą playliste z samych hitów największych gwiazd. Tymczasem w Fifie 10 najbardziej znanym i komercyjnym wykonawcą jest Wyclef Jean. Cała reszta to zespoły nieznane nikomu lub malej grupce odbiorców, które grają naprawdę świetną muzykę. Ja przesłuchałem całą play listę już po pierwszym meczu, żałując tylko, że odsłuchiwanie utworów nie jest bardziej intuicyjne i łatwiejsze. Ale świetne kawałki Nneki, The Answering Machine czy Röyksopp w pełni zrekompensowały mi tę niedogodność. Nieźle wypadł też komentarz do gry, autorstwa pary Szpakowski & Szaranowicz. Oczywiście nie jest idealny, panowie plotą czasem niezłe bzdury, ale w sumie nic w tym dziwnego, skoro musieli się naprodukować przez ok. 100 godzin nagrań. Generalnie jednak w tym względzie jest lepiej niż przed rokiem.

Podsumowując, nowa Fifa jest naprawdę świetną grą wartą swojej ceny. Z pewnością nikt, kto po nią sięgnie, nie będziecie zawiedziony. O ile oczywiście posiada PS3 albo Xboxa 360 i zakupi wersję na konsolę. W przypadku pecetowej, wyrzucacie pieniądze na własną odpowiedzialność. ■ **PAMP**







WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Powiększające się grono zagranicznych lig
- Mała liczba zmian i ogólnie toporna rozgrywka

GRAFIKA
- Realizm twarzy najbardziej znanych piłkarzy
- Cała reszta

DŹWIĘK
- Genialne dobrane utwory muzyczne
- Komentatorom zdarzają się czasem wpadki

ŻYWOTNOŚĆ
- Nie zauważyłem niczego szczególnego...
- ...i po skończeniu niniejszej recenzji odinstalowałem grę

OGÓLNIE Fifa 10 przekonała [illegible], żeby [illegible] po g[illegible] z tej serii w [illegible] na [illegible] już nie sięgać



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
Electronic Arts [illegible]
PRODUCENT
Slightly [illegible]
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA [illegible]
Polska
CENA
139,90 [illegible]
INTERNET
www.shift. [illegible]
WYMAGANIA
CPU 1,66 GHz [illegible] Core2 lub AMD [illegible] 3000, 1 GB RAM ([illegible] GB), karta graficzna [illegible] MB [illegible]
ONLINE
Tak

NEED FOR SPEED: SHIFT

Kiedy szumnie zapowiedziano powrót serii Need for Speed do korzeni i ponowne wejście do ścisłej czołówki komputerowych ścigałek, duża część graczy podeszła do tego oświadczenia wyjątkowo sceptycznie. Czy słusznie? O tym już za chwilę...

Ostatnie lata były bowiem dla tego mającego niezwykle bogatą, bo już kilkunastoletnią tradycję cyklu gier wyścigowych okresem powolnego, [illegible] nieustającego dryfowania w kierunku mielizn braku grywalności, zakończonego katastrofą zatytułowaną Undercover. Doszło do tego, że nawet najbardziej zagorzali fani NFS skreślili datę premiery nowej części ze swego kalendarza. Wtedy EA ogłosiło niespodziewanie rewolucję. Od produkcji nowej części odsunięte zostało studio Black Box, a jego miejsce zajęli spece ze Slightly Mad Studios, czyli ludzie, którzy pracowali przy takich tytułach, jak GT Legends, czy GTR2. W sercach fanów – szczególnie tych starszych, pamiętających rewelacyjne Porsche 2000 - pojawiła się nadzieja.

Nowy NFS, to przede wszystkim całkowite już odejście od undergroundowych klimatów. Nie ma tu miejsca na nielegalne nocne wyścigi, czy uliczną corridę z kilkoma radiowozami, wszystko odbywa się w majestacie prawa, na regularnych torach lub zamkniętych i zabezpieczonych odcinkach ulic i dróg. Jedynymi przeciwnikami



są więc inni kierowcy oraz nasz własny brak perfekcji. Gra oferuje nam oczywiście możliwość wybrania pojedynczego wyścigu w dowolnej kategorii, jednak w trybie dla pojedynczego gracza najważniejszym jej elementem jest rozbudowana kariera. Na szczęście tym razem oszczędzono nam wątpliwej jakości wątków „fabularnych", kierując całą naszą uwagę na rzeczy najistotniejsze w grze wyścigowej: wygrywanie kolejnych zawodów, zarabianie pieniędzy oraz wydawanie ich na nowe samochody i ulepszenia.

PERFEKCJA KONTRA AGRESJA

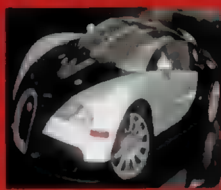
Kariera naszego kierowcy podzielona została na kilka etapów; podczas kolejnych wyścigów zdobywamy (zajmując medalowe pozycje lub realizując cele poboczne) gwiazdki, od których rosnącej liczby zależy odblokowywanie bardziej zaawansowanych wyzwań. Pogrupowane one zostały na kilku poziomach – od prostych wyścigów amatorów, przez zawody wymagające mocno podrasowanych aut, aż po takie, w których warunkiem startu jest posiadanie jednego z kilku dostępnych supersamochodów. Oprócz kolejnych gwiazdek zdobywamy także punkty doświadczenia, podzielone tutaj na dwie grupy, co jednocześnie określa swoisty profil psychologiczny naszego kierowcy. Osobno punktowane są zarówno działania agresywne (np. przepychanki z rywalami, draftowanie), jak i precyzyjne (czyste wyprzedzanie, idealne pokonywanie zakrętów), a od sumy tych punktów zależy nasz poziom doświadczenia. Nowe poziomy, to z kolei odblokowywanie nowych winyli, dodatkowa kasa od sponsorów, czy nagrody w postaci unikalnych samochodów.

Jest to nawet całkiem ciekawy dodatek, w niczym nie psujący zabawy, a dodatkowo mający ważny wpływ na rozgrywki online

„...WYŚCIGI WYMAGAJĄ WIĘC SKUPIENIA, SPORYCH UMIEJĘTNOŚCI ORAZ DOBREGO POZNANIA AUTA, DAJĄC W ZAMIAN NIESAMOWITĄ WRĘCZ SATYSFAKCJĘ Z KAŻDEJ WYGRANEJ"

– liczba punktów określa przecież nasze „ogranie" i to ona jest podstawowym kluczem w przypadku automatycznego wyszukiwania zawodów w sieci. Początkujący będą więc ścigać się z graczami o podobnym poziomie, co pozwala dość bezboleśnie od samego początku wkroczyć w świat internetowych wyścigów. Wśród dostępnych rodzajów zawodów mamy trzy podstawowe rodzaje, występujące w kilku odmianach: klasyczny wyścig z kilkoma oponentami, drift oraz próbę czasową. Do tego dochodzi kilka wspomnianych mutacji, takich jak pojedynki jeden na jednego, eliminacja, w której co okrążenie odpada z wyścigu ostatni zawodnik ze stawki, czy też serie, czyli kilka wyścigów pod rząd. Dostępne trasy to kombinacja znanych i realnych torów, jak i tras „zaimprowizowanych" na londyńskich ulicach, w tokijskich dokach czy gdzieś na południu USA. W sumie daje to dość duże zróżnicowanie i przez pierwsze kilkadziesiąt zawodów rzadko trafiamy częściej niż dwa razy na ten sam tor w tej samej konfiguracji.

SUPERSAMOCHODY W NFS: SHIFT



Bugatti 16.4 Veyron
Rok produkcji: 2006
Moc: 1000 KM
Moment obrotowy: 1247,35 Nm
Masa: 1888 kg
Prędkość maks.: pow. 400 km/h
Cena w grze: 1.200.000 $



Koenigsegg CCX
Rok produkcji: 2006
Moc: 806 KM
Moment obrotowy: 919,25 Nm
Masa: 1300 kg
Prędkość maks.: 394 km/h
Cena w grze: 1.000.000 $



McLaren F1
Rok produkcji: 1994
Moc: 627 KM
Moment obrotowy: 650,79 Nm
Masa: 1140 kg
Prędkość maks.: 387 km/h
Cena w grze: 850.000 $



Pagani Zonda R
Rok produkcji: 2010
Moc: 750 KM
Moment obrotowy: 962,83 Nm
Masa: 1210 kg
Prędkość maks.: 400 km/h
Cena w grze: 1.100.000 $



Maserati MC12 GT1
Rok produkcji: 2005
Moc: 630 KM
Moment obrotowy: 748,59 Nm
Masa: 1120 kg
Prędkość maks.: 330 km/h
Cena w grze: do wypożyczenia

WOLNIEJ JEDZIESZ, DALEJ ZAJEDZIESZ

Najważniejszą wszakże w każdej grze wyścigowej rzeczą jest model jazdy. Tutaj spece od GTR2 stanęli na wysokości zadania. Nawet na poziomie arcade prowadzenie wymaga odrobiny umiejętności i kontroli nad autem, a tryb pro zarezerwowany jest dla naprawdę doświadczonych graczy, dodatkowo posiadających kierownicę – gra ociera się tu mocno o rasową symulację. Co jednak najbardziej istotne, dostaliśmy możliwość bardzo precyzyjnej kontroli poziomu realizmu w grze: nie są to z góry zdefiniowane pakiety ustawień, każdą pomoc, czy asystę możemy w dowolnym momencie zmienić lub wyłączyć. Na poziomie ustawień około 80% dostępnego realizmu, gra jako żywo przypomina pamiętne Porsche 2000, wyścigi wymagają więc skupienia, sporych umiejętności oraz dobrego poznania auta, dając w zamian niesamowitą wręcz satysfakcję z każdej wygranej.

Zawiedzeni będą z pewnością miłośnicy „poduszkowców" z Undergroundów i Most Wanted; dla pozostałych graczy mających nieco większe wymagania odnośnie modelu jazdy. Shift to prawdziwa gratka. Dlatego dziwić może bardzo powierzchowny i w zbyt małym stopniu wpływający na stan auta system uszkodzeń, poważniej odczuwalny jedynie po wyłączeniu wszystkich asyst. Świetna fizyka modelu jazdy kontrastuje również z dziwnym zachowaniem pojazdów podczas zderzeń – nawet lekkie uderzenie w bok auta potrafi wyrzucić je na kilka metrów w górę.



Liczba dostępnych modeli samochodów (około 70) nie powala na kolana, ale jest ich wystarczająco dużo, by każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Co najważniejsze różnice między poszczególnymi autami są bardzo wyraźne i odczuwalne od pierwszej chwili, łatwo więc dobrać odpowiedni do



„ZAIMPLEMENTOWANIE TAK PROSTEGO ROZWIĄZANIA JAK FIZYKA GŁOWY KIEROWCY, REAGUJĄCEJ NA KAŻDY RUCH AUTA, SPRAWIA, ŻE WRAŻENIA Z JAZDY NIE MAJĄ SOBIE RÓWNYCH"



DETALE
- 71 samochodów
- 18 tras i torów
- 50 poziomów doświadczenia
- 4 poziomy realizmu

własnych preferencji pojazd. Nabyte samochody możemy oczywiście poddawać różnorodnym przeróbkom, przy czym tym razem znacznie większy nacisk (bardzo słusznie!) położono na kwestie techniczne. Nie zapomniano wszakże o miłośnikach oblepiania karoserii naklejkami, winylami i kilogramami wyprofilowanych tworzyw sztucznych, choć opcje tuningu wizualnego są dużo uboższe niż na przykład w Undergroundzie. Nasze wózki możemy także przed każdym wyścigiem odpowiednio przystosować, zmieniając wiele parametrów technicznych, co wyraźnie wpływa na zachowanie auta – jest to istotne szczególnie w przypadku wykupienia pakietu ultra ulepszeń. Mamy tu zarówno opcje zaawansowane dla znających się na rzeczy, jak i uproszczone panele dla laików – pomyślano o każdym.

PRZECIWNIK JAK ŻYWY

Grafika, choć sprawia wrażenie bardziej surowej, niż w na przykład Gridzie, stoi na wysokim poziomie, ale cieszenie się nią w pełni wymaga dość mocnego komputera. Absolutnie rewelacyjnie oddano natomiast widok z kokpitu samochodu. Zaimplementowanie tak prostego rozwiązania jak fizyka głowy kierowcy, reagującej na każdy ruch auta, sprawia, że wrażenia z jazdy nie mają sobie równych. Równie perfekcyjna jest oprawa dźwiękowa – odgłosy silnika, sprężarki, czy nawet hamulców sprawiają, że włączenie jakiejkolwiek muzyki towarzyszącej wyścigowi byłoby wręcz zbrodnią. Na pochwałę zasługuje jeszcze jeden element – SI komputerowych kierowców, którzy zachowują się niekiedy bardziej agresywnie i nieprzewidywalnie, niż niejeden żywy gracz. Dzięki temu nawet powtarzanie kilka razy tego samego wyścigu praktycznie zawsze dostarcza zupełnie nowych wrażeń i przeżyć.

Nieco gorzej wypada tryb multiplayer, w którym przede wszystkim dostrzegamy po jakimś czasie brak bardziej zaawansowanych ustawień, co może nieco rozczarować graczy lubiących precyzyjnie ustawić przede wszystkim poziom trudności rozgrywki. Mimo to zabawa podczas rozgrywek sieciowych potrafi być naprawdę przednia, szczególnie w gronie walczących czysto, dojrzałych graczy. Pomaga w tym nieco lista znajomych i opcja blokowania najbardziej agresywnych wirtualnych kierowców. Choć na początku dwukrotnie zdarzyło się, iż testowana gra pokazała pulpit (tylko w trakcie odtwarzania powtórek), to mimo braku jakichkolwiek zmian w ustawieniach, problem ten nie wystąpił w późniejszym czasie. Trudno także pochwalić typowo konsolowe, mało poręczne menu, w którym nie pokuszono się nawet o zaimplementowanie obsługi za pomocą myszki.

Choć NFS: Shift nie jest produktem perfekcyjnym i idealnym, to jednak po raz pierwszy od lat może śmiało stawać w szranki z produkcjami konkurencji, w wielu aspektach – przede wszystkim dotyczy to modelu jazdy – je przewyższając. Aby to jednak w pełni docenić, trzeba zaopatrzyć się w dobrą kierownicę. ■ **MYSZA**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Zarówno dla początkujących, jak i wymagających graczy
- ⊖ Kiepski model uszkodzeń, fizyka podczas zderzeń

GRAFIKA
- ⊕ Modele aut, rewelacyjny widok z kokpitu
- ⊖ Sporadyczne błędy w wyświetlaniu, wysokie wymagania

DŹWIĘK
- ⊕ Efekty tak dobre, że chyba nikt nie słucha muzyki
- ⊖ W zasadzie brak

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Duża liczba wyścigów, system osiągnięć, multiplayer
- ⊖ Wiele zależy od kultury graczy na serwerach

OGÓLNIE Pełna rehabilitacja serii. Dla każdego miłośnika wirtualnych czterech kółek



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
Cenega Poland

PRODUCENT
Piranha Bytes

WYDAWCA
Deep Silver

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
139,90 zł

INTERNET
risen.deepsilver.com

WYMAGANIA
CPU 2.0 GHz, 1 GB RAM (Vista 2 GB), karta graficzna 256 MB Pixel Shader 3.0

ONLINE
Nie

RISEN



Kiedy Piranha Bytes, czyli ojcowie cyklu Gothic rozstali się z dotychczasowym wydawcą przy którym pozostały prawa do marki, liczni fani poczuli niepokój

Tymczasem, zamiast odejścia „gothickich" klimatów w niebyt, pojawiły się zapowiedzi... dwóch gier mających być spadkobiercami serii. Jedną z nich wyprodukowały właśnie znane wszystkim „piranie"...

Po mocno zabugowanym, koszmarnie zoptymalizowanym i cokolwiek nudnym Gothicu 3, wielu miłośników cyklu straciło jednak całkowicie zaufanie do niemieckiego dewelopera. Co prawda twórcy większość winy za problemy z poprzednią grą zrzucali na politykę wydawcy (wymuszona przedwczesna premiera i uproszczenia ze względu na amerykański rynek), jednak reputacja studia została mocno nadszarpnięta. Nie pozostało nic innego, jak zwinąć interes lub... zakasać rękawy i zabrać się ostro do pracy. Tak też uczyniono, a efekt tegoż twórczego wysiłku możemy właśnie podziwiać.

BEZIMIENNA ROBINSONADA

Już w pierwszym zdaniu należy podkreślić rzecz najważniejszą – Risen to nic innego, jak kolejny Gothic pod zmienioną nazwą. No dobrze, może tych różnic jest troszeczkę więcej. Ot, choćby świat przedstawiony, który jednak po bliższej analizie... piekielnie przypomina nam to, co znamy z dawnego cyklu. W zasadzie można tu odnieść wrażenie, że Piranha mrugnęła filuternie do fanów, przenosząc jedynie akcję na inną szerokość geograficzną. Tym bardziej, że nawet wątek fabularny, rozpoczynający się od wygnania ze świata przez potężnego maga wszystkich bogów, mocno kojarzy się z jednym z zakończeń „trójki".



Akcja gry rozpoczyna się w momencie, kiedy nasz (oczywiście!) bezimienny bohater zostaje wyrzucony przez fale na brzegu tropikalnej wyspy. Niemalże cała załoga statku najwyraźniej zginęła, wokół pełno potrzaskanych desek, rozbitych skrzyń i beczek. Nie wiemy gdzie jesteśmy, nie wiemy gdzie mamy się udać... Po chwili okazuje się, że katastrofę przeżyła jeszcze pewna kobieta i za jej namową zaczynamy szukać jakichś oznak cywilizowanego życia. Wyspa nie jest bowiem bezludna. Mało tego, na jej stosunkowo niewielkiej powierzchni aż roi się od różnorodnych niebezpiecznych bestii, mitycznych potworów, ożywieńców i ludzi, którzy niekiedy bywają bardziej bezwzględni i okrutni od wszystkich wymienionych wcześniej. Zaczyna się nasza walka o przetrwanie.

„TYM SAMYM PIRANHA DOKONAŁA SWEGO – UZYSKAŁA CAŁKIEM REALNĄ SZANSĘ NA REHABILITACJĘ"



TRUDNA SZTUKA WYBORU

Już od samego niemalże początku gra zmusza nas do podejmowania ważnych decyzji, które w znacznym stopniu wpływają na dalsze losy naszego bohatera. Mamy tu bowiem do czynienia z systemem znanym z pierwszych części Gothica – jakiekolwiek postępy poczynimy wyłącznie sprzymierzając się z którąś z dwóch

rządzących wyspą sił: Inkwizycją lub bandytami Don Estebana. Co ważne, przynależność ta ma również wpływ na możliwości rozwoju w poszczególnych „klasach", tak więc już na początku zabawy warto mieć dość jasno sprecyzowany pomysł na postać. Wpływ naszej decyzji najbardziej odczuwamy jednak w skali mikro, główny wątek jest w znacznym stopniu liniowy, ale sprytne zabiegi fabularne pozwalają na odegranie tych samych sytuacji niezależnie od popieranej przez nas frakcji.

Fabuła – choć początkowo trudno to odczuć – to jak na razie chyba najciekawsza historia towarzysząca jakiejkolwiek grze „piranii". Może nie powala, jednak naprawdę skutecznie buduje klimat i mobilizuje do dalszych poszukiwań. Risen to przede wszystkim gra o... życiu. Normalnym życiu, nie zawsze normalnych ludzi, postawionych w zdecydowanie nienormalnej sytuacji. Indywidua zaludniające świat gry, to przede wszystkim typowy zlepek typów spod ciemnej gwiazdy, sterroryzowanych wieśniaków i stojących ponad wszystkimi i prawem ludzi Inkwizytora. Niektóre wątki poboczne i zarysowane w nich postaci bohaterów niezależnych są o wiele ciekawsze niż podstawowa linia fabularna; może właśnie przez tę swoją prawdziwość? Mimo fantastycznej otoczki, świat zyskuje na wiarygodności, nie mamy wrażenia, że w jakąś wydumaną scenerię ktoś wrzucił losowo kilka postaci – tutaj nawet mało znaczący BN mają swoje historie i uzasadnione miejsce w nowej rzeczywistości.



SKĄD MY TO ZNAMY?

Mechanika gry jest klasycznym „piraniowym" minimalizmem - kilka podstawowych współczynników uzupełnionych całkiem bogatym zestawem umiejętności. Mamy tu oczywiście zarówno trzy szkoły magii, jak i kilka typów broni, umiejętności złodziejskie oraz związane z rzemiosłem. System jest niezwykle podobny do tego z G3, jednak sprawia wrażenie dużo lepiej przemyślanego i w tej pełnej akcji grze fabularnej sprawdza się całkiem nieźle. Dla wielu miłośników trylionów tabelek i statystyk może to być spory minus, jednak fani Gothica poczują się od razu jak w domu. Szkoda tylko, że twórcy po raz kolejny nie pokusili się o uzupełnienie systemu o jakieś zdolności „społeczne" z uwzględnieniem ich w dialogach – wiele zadań mogłoby w ten sposób mieć po kilka rozwiązań, a tak mamy w zasadzie tylko dwie opcje: dać po głowie lub przekupić delikwenta. Tak więc mimo tego, iż dialogi brzmią bardzo naturalnie, miłośnicy wielowarstwowych i rozbudowanych konwersacji mogą po raz kolejny poczuć się zawiedzeni. Należy za to pochwalić twórców za poważne podejście do graczy – interfejs nie posiada żadnych znaczników, strzałek, migających gwiazdek i innych pachnących cepelią systemów podpowiedzi. Wszystko czego potrzebujemy znajdziemy w dzienniku i na mapach.

Choć początkowo system walki może przypominać ten z G3, nie dajcie się zwieść pozorom i zacznijcie korzystać choćby z opcji bloku. Walka nadal pozostaje przede wszystkim zręcznościową, jednak tym razem wymaga znacznie więcej kombinowania i wypracowania odpowiedniej taktyki. Na samym początku potyczka z nawet dwoma słabymi przeciwnikami może być sporym wyzwaniem, z drugiej jednak strony, po opanowaniu odpowiedniej techniki możemy śmiało stawać w szranki z silniejszymi wrogami. Nie stajemy się niepokonani – po prostu mamy szanse. Ciosy możemy łączyć w zadające zdecydowanie więcej obrażeń sekwencje, z czasem dochodzą kontrataki, ciosy z boku, czy możliwość wzmocnienia uderzenia kosztem jego szybkości. Oczywiście przekłada się to również na animacje naszego bohatera, który z niezdarnie machającego kijem niedorajdy zamienia się w niebezpiecznego tancerza wojny. Unikajcie jednak skakania – animacja tego elementu ruchu jest tak pokraczna i niezdarna, że odnosi się wrażenie, iż wycięta została z zupełnie innej gry.

SZEFOWIE WSZYSTKICH SZEFÓW



Don Esteban Jeszcze kilka dni temu niepodzielny władca Farangi, choć zazwyczaj pozostający w cieniu skorumpowanego lokalnego namiestnika. Człowiek dość bezwzględny i surowy, choć kierujący się swoiście pojmowaną sprawiedliwością. Przez lata budował swoją pozycję na wyspie, poczynając od przemytu, poprzez handel nielegalnymi towarami, czerpanie zysków z dolinarstwa, włamań, nierządu oraz tak zwanej „ochrony". Pojawienie się starożytnych ruin początkowo wydało mu się szansą na kolejne zwiększenie zysków, które mógłby czerpać z artefaktów - zazwyczaj kosztownych i poszukiwanych przez zamieszkujących Farangę Magów. Wszystko zmieniło się w chwili przybycia na wyspę sił Inkwizycji, które szybko pozbyły się bandyty z Miasta i wydając mu niemalże otwartą wojnę, zmusiły do ucieczki na Bagna. Tam Don Esteban otoczony przez niedobitki popleczników planuje swoją zemstę...



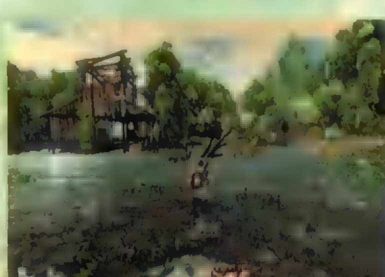
Inkwizytor Mendoza Nikt nie wie, kim tak naprawdę jest ten tajemniczy i posiadający niesłychaną wiedzę człowiek. Jedynymi pewnikami są jego niezwykle wysokie stanowisko w szeregach Inkwizycji oraz strach, jaki wzbudza nawet wśród swoich podwładnych. Po przybyciu na wyspę od razu wprowadził na niej rządy silnej ręki, bezpardonowo rozprawiając się z każdym przejawem oporu, czy niesubordynacji. To jego pomysłem było rozpoczęcie masowego i przymusowego naboru nowych rekrutów spośród miejscowej ludności. Choć przejął kontrolę nad Miastem, bardzo szybko przeniósł swój główny obóz do położonego u podnóża wulkanu Klasztoru, gdzie podporządkował sobie studiujących tam sztukę posługiwania się czarami Magów. Rzadko kiedy opuszcza główną komnatę Klasztoru, studiując tam pradawne księgi i wydając rozkazy przez wiernych mu dowódców. Kto wie, jakie tajemnice skrywa jego niezwykły umysł i jakie plany ma wobec wyspy oraz jej mieszkańców?

DETALE

- 2 duże frakcje
- 4 rozdziały
- 1 bezimienny bohater







ATAKUJĄ KLONY...

Można tylko żałować, że ekipa Piranhy nie ma najwyraźniej bladego pojęcia o animacji twarzy. W zasadzie jedyne co potrafią bohaterowie, to... poruszanie ustami. Podobnie jest zresztą z bardzo ubogą (kilka ruchów) animacją postaci podczas dialogów. Dodatkowo wo bardzo szybko zaczynamy zauważać, że społeczność wyspy składa się z kilkunastu typów klonów, często nie różniących się nawet kolorem włosów, czy strojem. Na szczęście dużo lepiej wygląda sama wyspa. Co prawda nadal jest to ten sam surowy i nieco kanciasty styl znany z Gothica, jednak pełne bujnej roślinności, klifów, skał i przepaści lokacje robią niekiedy naprawdę duże wrażenie. Widać tutaj wyraźnie, że ekipie dużo lepiej wychodzi ciekawe zagospodarowanie mniejszych przestrzeni. Całość uzupełniają cykl nocy i dnia (ach! te zachody słońca!), bardzo dobre wykorzystanie efektu głębi pola i świetne, dynamiczne oświetlenie. Efekt psuje nieco jednak oparta w dużej mierze na płaskich sprite'ach szata roślinna. Na pochwałę zasługuje natomiast udźwiękowienie: miejscami rewelacyjne, angielskie kwestie dialogowe brzmią naturalnie i przekonująco, a odgłosy otoczenia i muzyka tworzą klimatyczne tło dla całości.

Jednymi z największych wad G3 były fatalna optymalizacja i duża liczba różnorodnych błędów. Risen nie jest ideałem, jednak widać tu bardzo odczuwalny postęp. Choć wciąż zdarza się, że po pewnym czasie grę trzeba restartować ze względu na spadki liczby klatek, to jednak zdarza się to dużo rzadziej niż w poprzedniej grze „piranii" i dotyczy kilku tylko lokacji. Podobnie jest z błędami – owszem zdarzają się, jednak te poważniejsze można policzyć na palcach jednej ręki, żaden natomiast nie uniemożliwi nam ukończenia gry. Tym samym Piranha dokonała swego – uzyskała całkiem realną szansę na rehabilitację. Szkoda tylko, że zmiana tytułu i świata (czy na pewno?) nie pociągnęła za sobą choćby kilku innowacji w rozgrywce – to po prostu inaczej nazwany G3 w formie i postaci, jaką powinien posiadać kilka lat temu. Mimo wszystko to udana produkcja, co potwierdza ostateczna ocena. Do której fanatyczni miłośnicy „gothickich" klimatów śmiało mogą dodać nawet całą gwiazdkę. Poważnie. ■ **MYSZA**

„RISEN TO NIC INNEGO, JAK KOLEJNY GOTHIC POD ZMIENIONĄ NAZWĄ"

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Niezła fabuła, system walki, sporo zadań pobocznych
- ⊖ W zasadzie żadnych nowych pomysłów

GRAFIKA
- ⊕ Faranga jest piękna, a efekt głębi pola to podkreśla
- ⊖ Mimika, klony, roślinność, framerate potrafi spaść

DŹWIĘK
- ⊕ Klimatyczna muzyka, świetne aktorstwo
- ⊖ Brak

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Dwie frakcje, mnóstwo zakamarków do zwiedzenia
- ⊖ Główny wątek jest jednak liniowy

OGÓLNIE Piranha Bytes najwyraźniej wraca do formy



PREMIERA JUŻ JEST

RESIDENT EVIL 5

Do tego, że na pecetowe premiery niektórych konsolowych hitów musimy czekać niekiedy po kilka miesięcy, przyzwyczaił się już chyba każdy. W przypadku serii Resident Evil, jest to norma, a dodatkowo nie zawsze efekt końcowy potrafi zadowolić miłośników sterowania myszą i klawiaturą. Czy „piątka" zmieni coś w tej materii?

INFO

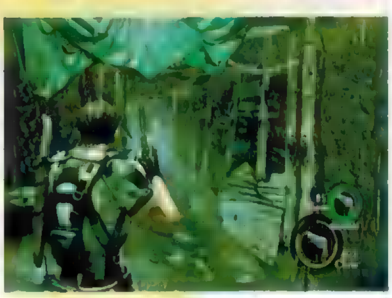


DYSTRYBUCJA [illegible]
PRODUCENT [illegible]
WYDAWCA [illegible]
WERSJA JĘZYKOWA [illegible]
CENA [illegible]
INTERNET [illegible]
WYMAGANIA [illegible]
ONLINE [illegible]

Niespodzianka – i owszem. System sterowania w nowym RE jest chyba najbardziej przyjaznym w historii pecetowych portów tego cyklu. Wystarczył jeden, niezwykle prosty trik – zaimplementowanie obsługi myszki. Owszem, jest to nieco złośliwe, ale pamiętajmy o tym, że przecież bardzo udaną czwartą część serii rozłożyło na łopatki właśnie ewidentnie nieprzystosowane do pecetów sterowanie. Tym razem każdy posiadacz myszki może już zacierać z uciechy ręce – gra jest naprawdę niezła, a dodatkowo nie będziemy musieli biec do sklepu po najtańszego nawet pada, by chociażby móc się bezstresowo poruszać po lokacjach.

Bezstresowo? Nie do końca. Przecież to Resident Evil...

Dawno, dawno temu, bo w latach sześćdziesiątych XX wieku grupa naukowców rozpoczęła prace nad stworzeniem biologiczno-organicznej broni. Pod tym określeniem kryje się to, co znamy doskonale z każdej części serii – obdarzone nadludzkimi możliwościami mutanty, które pełnić miały rolę superżołnierzy. Na rynku pojawia się potężny koncern farmaceutyczny Umbrella, którego oficjalna działalność jest jedynie przykrywką dla prowadzonych w tajnych laboratoriach badań. Wypadek w Racoon City rozpoczyna serię wydarzeń, które doprowadzają do ujawnienia prawdy o Umbrelli i ostatecznego posłania korporacji w niebyt. Wciąż jednak żyją na świecie ludzie, którzy uważają się za jej „duchowych spadkobierców", stwarzając tym samym zagrożenie dla ładu, porządku, pokoju, prawa i sprawiedliwości.





Dlatego z czasem powołana zostaje do życia organizacja do walki z bioterroryzmem BSAA, której członkiem i współzałożycielem jest znany doskonale fanom serii Chris Redfield. Mając poparcie wielu rządów, BSAA rozszerza coraz bardziej swe kompetencje i formuje oddziały szybkiego reagowania. Wciąż jednak, choćby w Afryce, jest wiele krajów, gdzie oficjalnie organizacja nie ma wstępu. Oficjalnie nie, lecz przecież zawsze pozostają agenci. Jedną z najlepszych afrykańskich agentek BSAA jest niejaka Sheva Alomar, która przydzielona zostaje jako przewodnik i tłumacz Chrisowi. Rozpoczyna się ich pierwsza wspólna misja.



Kolejna niespodzianka. Bywało już, że w RE mieliśmy do czynienia z dwoma grywalnymi postaciami, nigdy jednak... jednocześnie. Widać tu od razu, że gra od podstaw stworzona została z myślą o trybie kooperacji – który swoją drogą sprawdza się doskonale – najważniej-

sze jednak, że drugi bohater towarzyszy nam przez całą grę nawet w trybie single. Co więcej, całość zaprojektowano w ten sposób, że w wielu miejscach pomoc drugiej postaci jest po prostu niezbędna, a jej śmierć oznacza powrót do ostatniego zapisu. Nasza partnerka (lub partner po odblokowaniu gry Shevą) zazwyczaj zachowuje się przyzwoicie, choć bywa, że SI sporadycznie potrafi nas wyprowadzić z równowagi – zdarza się wchodzenie w ogień przeciwnika, odbieganie w drugi koniec lokacji, a nawet zupełny brak reakcji na tłumy wrogów.



Początkowo wzbudzające kontrowersje przeniesienie akcji gry do Afryki w rezultacie doskonale wpasowuje się w klimat rozgrywki. Tym bardziej, że bardziej przypomina ona obecnie połączenie „Helikoptera w ogniu" (klimat) z Gears of War (ogólny schemat), niż survival horror. Praktycznie całkowicie brak już tego poczucia zagrożenia i strachu towarzyszącego pierwszym tytułom, nawet zazwyczaj brakującej amunicji mamy teraz całe worki. W pierwszych częściach nawet kilku zarażonych mogło być problemem, a pojedynczy licker szybko uczył nas pokory – tutaj kosimy ich całe hordy, co chwilę zmieniając magazynek. Szkoda też, że po raz kolejny nie możemy jednocześnie poruszać się i strzelać, o konieczności zatrzymania się w czasie przeładowania broni nie wspomniawszy. Mimo to, rozgrywka wciąga i nie puszcza, a podczas pierwszego przechodzenia gry niejeden raz poczujemy przypływ adrenaliny.

Zawdzięczać to możemy głównie bossom, którzy tradycyjnie wymagają odkrycia i wypracowania odpowiedniej taktyki oraz sposobu na ich pokonanie. Oczywiście część z nich da się pokonać po prostu tonami ołowiu, często jednak trwającą nawet kilkadziesiąt (!) minut walkę można zakończyć w ten sposób w zaledwie kilka. Jako, że w zasadzie każdy z rozdziałów kończy się walką z bossem, będziemy mieli sporo okazji by wykazać się sprytem i pomysłowością. Niestety życia nie ułatwi nam menu i ekran ekwipunku, który zgodnie z tradycją jest jednym z najgorzej pomyślanych i wykonanych w historii gier.



Rewelacyjnie wypadają natomiast przerywniki filmowe (jest ich mnóstwo), często wzbogacane o QTE, co jeszcze bardziej podnosi poziom adrenaliny podczas panicznego poszukiwania odpowiedniego klawisza. Dodatkowo twórcy wzbogacili grę o kilka elementów uatrakcyjniających rozgrywkę, takich jak choćby [illegible] dynamiczne etapy pościgowe. Ze względu na podporządkowanie całości fabule gra jest oczywiście całkowicie liniowa, co jednak w tym przypadku zupełnie nam nie przeszkadza. Zrezygnowano również z kojarzonego z serią systemu zapisu za pomocą maszyn do pisania – teraz następuje on automatycznie w określonych punktach. Troszkę szkoda tego charakterystycznego stukotu, choć z drugiej strony jeszcze bardziej liniowa rozgrywka – nie wracamy praktycznie nigdy do odwiedzonych lokacji – akurat sprzyja nowemu systemowi.

Gra jest za to absolutnym mistrzostwem świata w kwestii [illegible] zawartości – w zasadzie każda akcja (od ul[illegible]zania broni, po wyśrubowany czas przejścia gry) może nam odblokować nowe atrakcje i dodatki. Właśnie ta opcja kooperacji sprawia, że dla fanów RE5 oferuje – mimo, iż jest krótsze niż część czwarta - przynajmniej kilkadziesiąt godzin rozrywki; odblokowanie wszystkiego nie będzie możliwe bez przynajmniej kilkukrotnego przejścia całości. Jako wisienkę na torcie dostajemy również – zgodnie z tradycją – tryb Najemnicy, w którym będziemy mogli wyładować swoje frustracje i agresję na nieprzeliczonych hordach majini (afrykańscy zarażeni). Różnorodnych atrakcji jest w grze naprawdę mnóstwo, więc osoby o kolekcjonerskich zapędach będą miały zajęcie na kilka długich, jesiennych wieczorów.

Oprawa graficzna w wersji pecetowej po raz pierwszy w historii serii jest adekwatna do możliwości nowoczesnych komputerów. Gra wygląda po prostu świetnie, tekstury na głównych postaciach dramatu potrafią zrobić wrażenie i nie psuje tego nawet przyjrzenie się ścianom, czy obiektom przez lunetę snajperki – większość czasu spędzamy i tak w trybie TPP, a w nim wszystko wygląda świetnie. Co jednak najważniejsze, gra w rozdzielczości 1920x1200 na GTX260 przez cały czas wyświetlała około 60 klatek, a po wyłączeniu synchronizacji pionowej średni framerate oscylował wokół 75 fps. Oznacza to, że tytuł powinien bez problemu działać nawet na nie najnowszych pecetach.

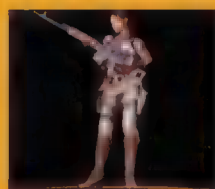
Nowy Resident Evil, to mimo wszystkich wytkniętych bezlitośnie wad, gra naprawdę warta polecenia. Gra, a w zasadzie interaktywny film z mnóstwem akcji, strzelania i kilkoma ciekawymi pomysłami. I choć trudno już zaliczać ten tytuł do gatunku survival horrorów, to jednak dla fanów cyklu jest to pozycja prawie obowiązkowa, dopowiadająca i zamykająca kilka rozpoczętych jeszcze w pierwszej części wątków. Do tego otrzymujemy świetnie zrealizowany tryb kooperacji i mnóstwo dodatkowej zawartości do odblokowania, co sprawi, że fanatykom gra starczy na naprawdę wiele godzin.

Na koniec instrukcja obsługi oceny: fani starych Residentów odejmują pół gwiazdki, miłośnicy przemiany cyklu tyleż samo dodają.

■ MYSZA

GŁÓWNI BOHATEROWIE





DETALE

„SYSTEM STEROWANIA W NOWYM RE JEST CHYBA NAJBARDZIEJ PRZYJAZNYM W HISTORII PECETOWYCH PORTÓW TEGO CYKLU"





WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Filmowa fabuła, wreszcie wygodne sterowanie, bossowie
- Za dużo strzelania, za mało horroru

GRAFIKA
- Świetne modele postaci, Afryka może być klimatyczna
- Choć z bliska wygląda już gorzej

DŹWIĘK
- Klimatycznie i na wysokim poziomie
- Brak maszyny do pisania

ŻYWOTNOŚĆ
- Tryb kooperacji i Najemnicy, dodatki do odblokowania
- Liniowa rozgrywka

OGÓLNIE Mniej strachu, więcej akcji



PREMIERA JUŻ JEST

TROPICO 3



Bananowa republika, słońce Karaibów, zapracowany naród i ty, jako El Presidente, w swej limuzynie opuszczasz pałac, by udać się do luksusowego kurortu. Witamy w Tropico 3...

INFO

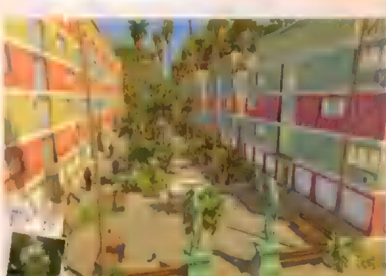


DYSTRYBUCJA CD Projekt
PRODUCENT Haemimont Games
WYDAWCA Kalypso Media Limited
WERSJA JĘZYKOWA Polska
CENA [illegible] zł
INTERNET www.tropico3.com
WYMAGANIA CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna GeForce [illegible] / Radeon [illegible]
ONLINE Tylko statystyki

Seria Tropico w zasadzie nie jest serią. Osiem lat temu powstała gra, do której dorobiono sequel w zupełnie innym stylu. Teraz z cyferką „3" powraca stare, dobre, niezbyt nawet zmienione Tropico. Ładniejsze i w dalszym ciągu diabelnie grywalne. Osiem lat to sporo czasu, więc w zasadzie można było bez większego ryzyka wznowić starą grę w nowej oprawie, nie robiąc rewolucji w mechanice. Czasem dobrze jest móc ponownie sięgnąć po zacny tytuł bez konieczności zgrzytania zębami na siermiężną oprawę audiowizualną...

BULWERSUJ I ŚMIESZ

Cała idea zabawy w Tropico 3 opiera się na prześmianiu mechanizmów władzy we wszelakich republikach bananowych. Momentami jest śmiesznie, momentami strasznie. Jednak za nieco cukierkową i zabawną fasadą kryje się pewna wartość edukacyjna. Jeśli śmiać się z takiej tematyki, to tylko w taki właśnie sposób: nieco cyniczny, ale poparty wiedzą. Jako El Presidente (wybrany z listy, lub skonfigurowany własnoręcznie) posiadamy władzę niemal absolutną. Możemy dążyć do stworzenia utopii, albo zafundować poddanym dyktatorskie piekiełko. Możemy rozwijać przemysł i zamienić kraik w przemysłowy ściek, lub upiększać wyspę i stworzyć raj dla zagranicznych bogaczy (a nawet i dla mieszkańców, jeśli chcemy). Co więcej, nasi podwładni to nie anonimowe ludziki – widzimy ich dokładne dane, oczekiwania, powiązania... to zmienia perspektywę. Liczne cytaty z wypowiedzi historycznych dyktatorów przypominają nam, że choć w grze wszystko przedstawiono w krzywym zwierciadle, to samo tło nie jest bynajmniej wyssane z palca.



RAJ Z ZIMNĄ WOJNĄ W TLE

Mimo niemal absolutnej władzy (nawet gdy dopuścimy do wolnych wyborów pozostaje nam opcja ich sfałszowania) uwikłani pozostajemy w konflikt interesów między ZSRR a USA, na dodatek wśród mieszkańców wyspy są i nacjonaliści, nie chcący widzieć żadnych obcych wpływów. Zarządzamy, zmagamy się z przeciwnościami losu, próbujemy zaspokoić potrzeby lokalnych frakcji... Dużo się dzieje. Wiele z elementów mechaniki gry nawiązuje do konkretnych historycznych wydarzeń, na dodatek w tle gra nam radiostacja podająca wieści ze świata. Dowiadujemy się o konflikcie kubańskim, czy o śmierci prezydenta Kennedy'ego zależnie od ram czasowych rozgrywki. Poszczególne scenariusze – a jest ich tyle, co dostępnych wysp, czyli piętnaście – nawiązują do rozmaitych aberracji towarzyszących władzy





„MOŻEMY DĄŻYĆ DO STWORZENIA UTOPII, ALBO ZAFUNDOWAĆ PODDANYM DYKTATORSKIE PIEKIEŁKO"

w republice bananowej. Jedne są nieco poważniejsze, inne całkowicie absurdalne – ale każdy oferuje unikatowy zestaw wydarzeń i liczne drogi dojścia do sukcesu.

To przede wszystkim strategia ekonomiczna – walka jest elementem marginalnym, do tego rozpatrywanym automatycznie. Budujemy więc infrastrukturę, dbamy o zróżnicowany wikt dla mieszkańców, zapewniamy im dach nad głową (od slumsów i blokowisk po eleganckie wille i apartamenty). Wznosimy fabryki, ściągamy lub szkolimy lokalną kadrę wykwalifikowanych pracowników, zmieniamy parametry produkcji... Możemy dbać o czystość środowiska, ściągać



DETALE



turystów, przerabiać ruiny w muzea lub źródła dochodu... nie sposób tu wymienić wszystkich detali. Tropico 3 to jedna z najbardziej rozbudowanych gier w swojej klasie, kładąca konkurencję na łopatki zwłaszcza jeśli idzie o ilość elementów powiązanych z pojedynczymi obywatelami. Można grać na szybko, podejmując decyzje na ogólnym poziomie, lub wgłębiać się w każdy detal, by jak najlepiej wykorzystać zastaną sytuację. Zależnie od tego, poszczególne misje mogą zająć jedynie kilka godzin lub nawet i kilkadziesiąt.





POCZTÓWKI Z WAKACJI
Graficznie, jak na city-building, Tropico 3 prezentuje się pięknie. Dopracowane modele i algorytmy poruszania się mieszkańców po mieście to jedno, ale efekty zachodów słońca nad Karaibami to zupełnie inna bajka. To drugie zarezerwowane jest jednak głównie dla posiadaczy nowych kart Nvidii. Oczywiście przy rozbudowanej grze należy spodziewać się pewnej ilości niedoróbek. System wytyczania dróg nieco kuleje, czasem mieszkańcy podejmują dziwne decyzje (mając za darmo luksusowy dom obok nie przeprowadzają się z szałasów, więc partia komunistyczna wiesza na nas psy za złe warunki dla ludu) – ale to detale, z którymi da się żyć. Na osobną pochwałę zasługuje rewelacyjna ścieżka dźwiękowa, złożona ze smakowitego zestawu piosenek latynoamerykańskich.

■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

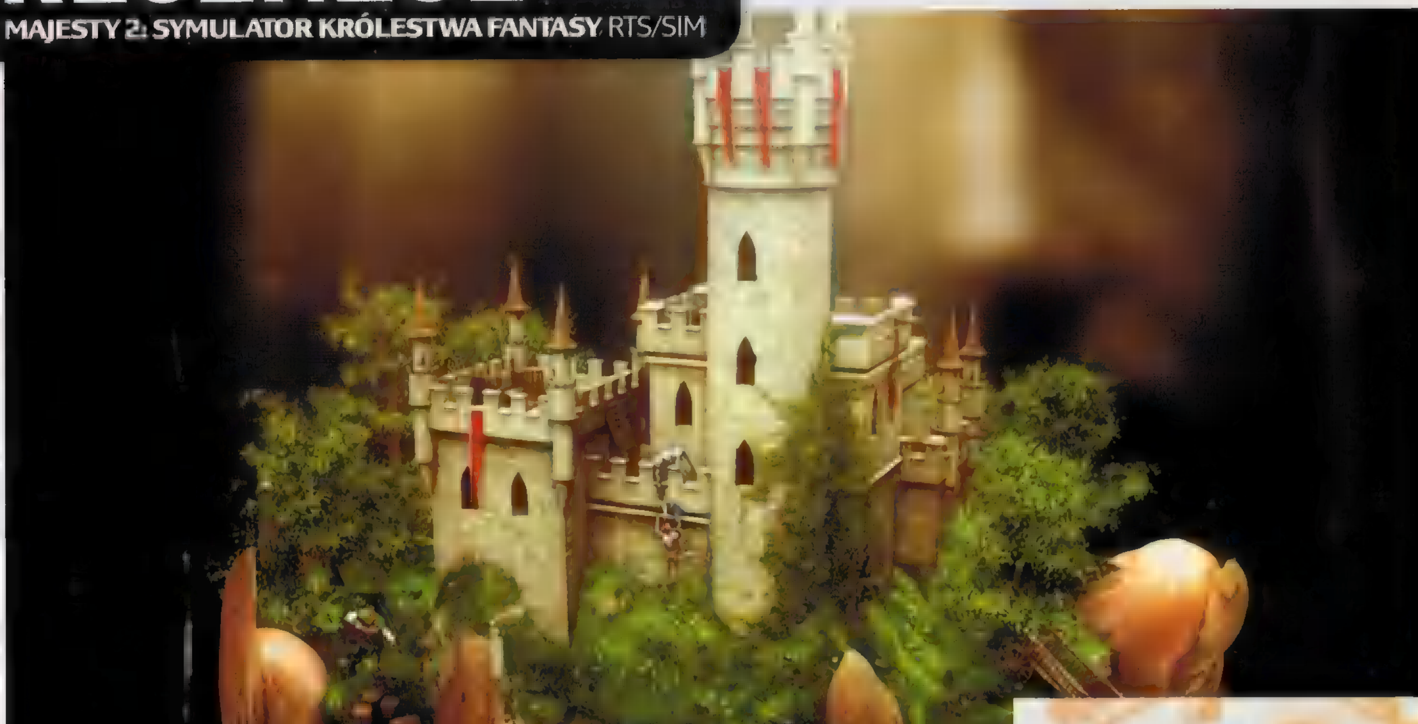
GRYWALNOŚĆ
- + Nie ma to jak być El Presidente
- – Nieco drobnych bugów

GRAFIKA
- + Ładne i szczegółowe modele
- – Mała różnorodność niektórych typów budynków

DŹWIĘK
- + Rewelacyjne utwory
- ■ Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- + Konkurencja w sieci poprzez upload statystyk
- – ■ sumie ile można być El Presidente?

OGÓLNIE Śmiech przez [illegible] i ciekawa [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST



MAJESTY 2: SYMULATOR KRÓLESTWA FANTASY

INFO



DYSTRYBUCJA
Cenega Poland
PRODUCENT
Ino-Co
WYDAWCA
Paradox Interactive
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
99,90 zł
INTERNET
www.majesty2.com
WYMAGANIA
CPU 2 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 256 MB z PixelShader 2.0
ONLINE
Tak

Niemalże dekadę temu miała miejsce premiera pierwszej części Majesty - gry, która w wyjątkowy sposób łączyła w sobie elementy takich gatunków, jak RTS, simy i cRPG

Pomysł na rozgrywkę jest szalenie prosty, a zarazem w tejże prostocie genialny. Mamy oto bowiem strategię czasu rzeczywistego, której akcję umiejscowiono w autorskim świecie fantasy, zaś większość mechanizmów rozgrywki oparto na rozwiązaniach znanych z takich tytułów, jak Sim City. Mówiąc prościej, kierujemy naszym królestwem stawiając budynki, czy inwestując pieniądze w nowe technologie, jednak nie mamy żadnej bezpośredniej kontroli nad podległymi nam jednostkami, czy mieszkańcami. Tytuł ten, wraz z wydanym rok później dodatkiem The Northen Expansion, zdobył sobie liczne grono wiernych fanów, którzy na kolejne spotkanie z serią czekać musieli do bieżącego roku. Czy było warto?

DROGA DO TRONU

Najważniejszą atrakcją w grze jest główna kampania, składająca się z kilkunastu misji połączonych wspólną fabułą. Ta ostatnia pełni oczywiście jedynie rolę spoiwa, łączącego poszczególne zadania i sankcjonującego pewne ograniczenia lub nagrody w poszczególnych misjach. I choć nie powala oryginalnością i pełni raczej marginalną rolę, to jednak twórcy nie potraktowali tego aspektu po macoszemu. Wręcz przeciwnie, wprowadzające nas do poszczególnych misji briefingi - czytane zresztą rewelacyjnym głosem od razu przywodzącym na myśl Seana Connery - aż skrzą się od inteligentnego i smakowitego humoru. Pokażcie mi osobnika, którego nie rozbawi choćby wstęp do misji z Królem Szczurów, a każę wrzucić go do ciemnicy i trzy razy dziennie traktować gazem rozweselającym. Kto się zaśmiał? Wracając wszakże do tematu: w kampanii wcielamy się w rolę prawowitego następcy tronu, który powraca do królestwa Ardanii objąć należną mu schedę po ojcach. Oczywiście wszędzie wokół panoszy się zło, a nawet jeszcze większe zło, czyli zawistna konkurencja.

Nie jest to więc gra dla miłujących pokój i negocjacje. Z nieumarłymi, czy bandytami nie da się negocjować inaczej, niż za pomocą naostrzonego miecza. A najlepiej kilku. Każdej z misji od samego niemalże początku towarzyszą kolejne fale atakujących nas potworów, czy pretendentów do tronu. Dlatego też bardzo szybko wypracować musimy odpowiednią strategię, pozwalającą na wzniesienie na początku jak największej liczby użytecznych budynków i rekrutowanie w nich nowych bohaterów. Niestety, w przeciwieństwie do pierwszego Majesty, kolejne misje daje się wygrywać po opracowaniu jednej, uniwersalnej taktyki, co po pewnym czasie zaczyna być nieco monotonne. Na szczęście w celu urozmaicenia zabawy, twórcy wprowadzili na większości map różnorodne eventy, które zmuszają nas choćby na chwilę do odstąpienia od schematu. Szkoda



„PRZENIESIENIE MAJESTY DO ŚWIATA PEŁNEGO 3D ODBYŁO SIĘ ZUPEŁNIE BEZBOLEŚNIE, CHOĆ BEZ WIĘKSZYCH OBJAWIEŃ - GRA ANI NA TYM NIE ZYSKAŁA, ANI NIE STRACIŁA"

tylko, że kampania to maksymalnie jakieś 30 godzin gry dla nawet mało doświadczonego gracza.

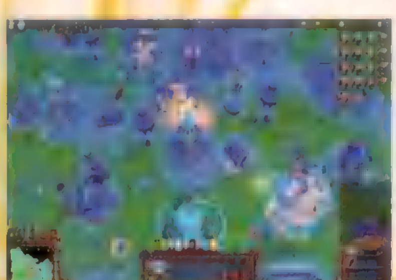


ZŁOTO DLA PAZERNYCH

Mechanizmy rozgrywki opierają się w dużej mierze na opisanym na początku pomyśle. Jako władca mamy przede wszystkim możliwość wznoszenia i ulepszania nowych budynków, podzielonych na kilka grup. Są to przede wszystkim gildie, w których rekrutujemy nowych bohaterów, ale także cały szereg budowli pomocniczych (kuźnia, tawerna, targowisko, czy faktoria handlowa) oraz kilka obronnych (trzy rodzaje wież). Każdy z budynków ma kilka poziomów ulepszenia zwiększających jego możliwości, czy zakres oferowanych towarów. Oczywiście wszystko to wymaga zasobnego skarbca. Mechanizm tutaj jest również niezwykle prosty – więcej budowli, to większa liczba mieszkańców, co z kolei oznacza większe dochody z podatku.

Pieniądze nie trafiają jednak do nas automatycznie – muszą być zebrane przez jednego z kilku krążących po okolicy poborców. Niestety sporym i czasem bardzo odczuwalnym regresem jest brak możliwości nadzoru nad poborcami (to samo tyczy się zresztą naprawy budynków), przez co często padają oni ofiarą wrogich stworzeń podczas wizyt w oddalonych od centrum naszej osady domostwach. Dlatego warto zadbać o odpowiednie zabezpieczenie okolic zamku, tym bardziej, że po śmierci poborcy całe zebrane przez niego złoto po prostu znika. O ile nasi chłopi generują je automatycznie, o tyle inne budynki, aby zarobić muszą już mieć w swej ofercie coś, co skusi bohaterów do wydania zarobionej gotówki.

Najważniejszą cechą gry jest bowiem fakt, iż nad naszymi wojskami nie mamy żadnej bezpośredniej kontroli. Jak to, RTS bez wydawania rozkazów? A owszem, bowiem bohaterowie Ardanii, to istoty niezwykle dumne, wybredne i niezależne, posiadające wszakże jedną słabość – żądzę posiadania. Dlatego do swej dyspozycji otrzymujemy system motywacyjny w postaci kilku flag, które umieszczamy w interesujących nas miejscach (lub bezpośrednio na istotach), a następnie podpinamy pod nie dowolną sumę pieniędzy. Jeśli nagroda będzie wystarczająco wysoka, może skusić kilku lub nawet kilkunastu bohaterów do wykonania zadania. Sami herosi poza współczynnikami i możliwością nabywania w sklepach nowych przedmiotów (co robią samodzielnie po zdobyciu pieniędzy), posiadają również coś w rodzaju osobowości. Jedni chętniej atakują, inni wolą misje defensywne, jeszcze inni zwiadowcze, co również wpływa nieco na urozmaicenie rozgrywki. Ciekawym i przydatnym dodatkiem jest także możliwość formowania bohaterów w czteroosobowe drużyny, co zdecydowanie podnosi ich efektywność.





DETALE

- 15 misji w kampanii
- 8 pojedynczych scenariuszy
- 7 podstawowych gildii
- 8 świątyń

FLAGI, CZYLI JAK ZMOTYWOWAĆ BOHATERÓW



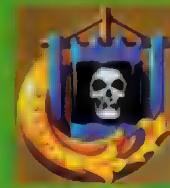
[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]



DÉJÀ VU?

Nieco kontrowersji wzbudzać może za to SI, które kieruje ich poczynaniami. Owszem, zazwyczaj nasi herosi radzą sobie całkiem nieźle, niekiedy jednak potrafią podjąć dziwne decyzje. Najprościej można to nazwać brakiem instynktu samozachowawczego. Nie raz zdarza się, że samotny, niskopoziomowy mag atakuje bohatersko (i samobójczo) potężną bestię, choć zdarzają się i inne kwiatki, takie jak opuszczenie walki i udanie się... na szybkie zakupy w mieście. Nie widać również praktycznie żadnej inicjatywy oddolnej, co szczególnie mocno daje się we znaki w przypadku zwiadowców – w przeciwieństwie do „jedynki" bez naszej zachęty (flagi ze złotem) raczej rzadko wychylają oni nos choćby na kilka metrów poza linię zabudowań.

Przeniesienie Majesty do świata pełnego 3D odbyło się zupełnie bezboleśnie, choć bez większych objawień – gra ani na tym nie zyskała, ani nie straciła. Ot, możemy teraz obracać płynnie kamerę na boki. Warto natomiast czasami dokonać zbliżenia na walczące jednostki, które nie dość, że wykonane zostały bardzo starannie, to na dodatek niektóre animacje walki – np. ciosy z półobrotu Chucka... pardon, Sir Chucka – stoją na wyższym poziomie niż w niejednym topowym h'n's. Oprawa graficzna nie powala może na kolana, ale trudno jej cokolwiek zarzucić – doskonale wpasowuje się w kpiarski i raczej mało poważny klimat gry. Do tego wszystkiego towarzyszy nam naprawdę świetna muzyka i znane skądś odgłosy postaci. „I'm meltiiing..." w wykonaniu ginącego bohaterską śmiercią maga rozpozna chyba każdy fan „jedynki". Szkoda tylko, że po odkryciu dużej części mapy i postawieniu wielu budynków, silnik gry zaczyna dostawać niezłej zadyszki. Jeśli przy średnim oddaleniu kamery GTX260 potrafi wygenerować ledwie 16-20 klatek, znaczy to, że sporo jeszcze w silniku do poprawienia.

Nowości w tej grze niewiele, po pierwszym kontakcie bliski byłem nawet stwierdzenia, że twórcy zastosowali metodę „kopiuj-wklej w 3D". Co więcej, w przypadku kilku wspomnianych mechanizmów (poborcy, naprawa budynków, samodzielność SI) czuje się pewien regres. Zabrakło także jednego z najważniejszych elementów pierwszej części – możliwości generowania losowych map oraz ich edytora, które zapowiedziano dopiero w nadchodzącym dodatku. Jednak mimo tego wszystkiego, ma Majesty 2 w sobie to magiczne coś, sprawiające, że siadamy, rozpoczynamy pierwszą misję... i sprzed kompa wygania nas dopiero zaniepokojona żona/matka/kochanka, tudzież pytający o przyczynę nieobecności w pracy szef. Nie ma rewolucji, nie ma nawet ewolucji. Jest jednak potężna dawka grywalności, przyprawionej pierwszej klasy humorem. Dla wielu graczy, to chyba wystarczająca rekomendacja. ■ **MYSZA**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Wciąga jak poprzednia; niewiele popsuto, odrobinę dodano
- Z czasem rozgrywka robi się zbyt schematyczna

GRAFIKA
- Bajkowo, przejrzyście i zabawnie
- Silnik chrupie przy dużej liczbie modeli

DŹWIĘK
- Świetna muzyka i aktorstwo, odzywki jednostek
- Brak

ŻYWOTNOŚĆ
- Tryb sieciowy
- Brak losowo generowanych map i edytora

OGÓLNIE Majesty w nowej oprawie.



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]
PRODUCENT
[illegible]
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
Tak

WOLFENSTEIN

Agentowi Blazkowiczowi, synowi polskich emigrantów, nie udał się powrót na front. Niby był świetnie przygotowany, ale coś zawiodło i nowy Wolfenstein poniósł finansową klapę. Czy słusznie?

Pierwsze wrażenie z zabawy w nowego Wolfensteina sprowadza się do stwierdzenia: tak powinno się robić strzelanki. Godny cRPG kompromis pomiędzy swobodą gracza (mamy możliwość wyboru kolejności wykonywania zadań) a rozbudowanym wątkiem fabularnym zaskakuje.

Bogactwo charakterystycznych postaci niezależnych, które zawsze mają coś aktualnego do powiedzenia również. Rozbudowany system ulepszeń broni i nadnaturalnych mocy zasługuje na nagrodę. Zabijanie nazistów samo w sobie jest szczytnym sposobem spędzania wolnego czasu. Co więc jest z tą grą nie tak? Cóż, programiści z Raven to świetni rzemieślnicy, ale twórcy wtórni. Zabrakło zdecydowanie jakiegoś pazura, miodności przykuwającej do komputera. Na każdym kroku potykamy się o zapożyczenia z innych dobrych strzelanek. No i na dodatek skopano tryb multiuplayer (odpowiedzialni za niego ludzie już zresztą nie pracują w firmie). Techniczna perfekcja i wzorowe wykonanie większości elementów nie wystarczyły, by Wolfenstein odniósł sukces...

ŹLI NAZIŚCI I DOBRZY NIEMCY

B.J. Blazkowicz ląduje tym razem w Isenstadt, niemieckim miasteczku opanowanym przez Dywizję Paranormalną SS. Rządzi tu niejaki Zetta, generał nazistowski. Wprowadził w mieście stan wojenny, co obudziło w lokalnych mieszkańcach opór przeciwko władzy. Twórcy dopisali tych miejscowych bojowników do autentycznej organizacji z II wojny Światowej, Kręgu z Krzyżowej – ale na dłuższą metę nie ma to znaczenia, bo Wolfenstein jest grą SF. Tak więc dobrzy Niemcy pomagają nam walczyć przeciwko złym Niemcom, a na dorzutkę w mieście są Rosjanie z organizacji Złoty Brzask. Ta nazwa również nie została wzięta z kapelusza, więc ekipa z Ra-







„ZABIJANIE NAZISTÓW TO ZACNY SPOSÓB ODSTRESOWANIA SIĘ PO CIĘŻKIM DNIU PRACY"

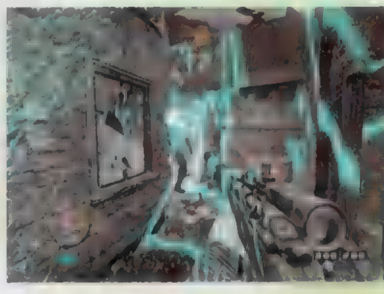


ven otrzymuje plusa za odrobienie lekcji historii i erudycję. Od samego startu o obecności B.J. wiedzą wszyscy w mieście – nawet SS. Tajna misja... jasne. W tym bagnie pozostaje więc nam robić to, do czego przewidziano tę grę: zabijać setki nazistowskich drani.

KONCERT (ZAPO)ŻYCZEŃ

Największym źródłem inspiracji dla scenarzystów był niewątpliwie Hellboy (bardziej komiks niż film). Poszli też za tropem i sięgnęli do źródła części opowieści Mike'a Mignoli, czyli do prozy H.P Lovecrafta. Opowieść wyszła im zacna, z przyjemnością się ją śledzi, zwłaszcza jeśli lubi się takie klimaty. Od początku gry spod znaku Wolfenstein miały akcenty SF, ale tu mamy do czynienia ze zdecydowanym wejściem w horror i fantastykę. Ekipa odpowiedzialna za oprawę graficzną i tworzenie poziomów (swoją drogą ewidentnie różni ludzie odpowiadali za różne misje w grze) również czerpała pełnymi garściami z cudzych dokonań, ale już z mniejszym wdziękiem. Mamy wyraźne zapożyczenia zwłaszcza z gier „kropkowanych", czyli F.E.A.R. i S.T.A.L.K.E.R.

DETALE
- 14 złożonych misji
- 4 mapy swobodne
- 11 typów broni i mocy





W zasadzie uczciwie by było ze strony studia Raven nazwać swoje najnowsze dzieło W.O.L.F.E.N.S.T.E.I.N. Aby nie było niedomówień – miks jest udany, lecz mimo wszystko stworzony w dużej mierze z odgrzewanych składników.

BAGNETEM W GARDŁO NAZISTY

System walki jest prosty jak konstrukcja cepa. Nie ma żadnej mechaniki osłon i tym podobnych nowoczesnych rozwiązań. Wolfenstein to stara dobra strzelanka przeniesiona w nowoczesne środowisko graficzne. Na uwagę zasługuje ciekawa lista broni, służących do rozmaitych celów i nie tracących na znaczeniu nawet w finalnych misjach. Zwłaszcza, gdy w dany egzemplarz zainwestujemy kasę i ulepszymy go u czarnorynkowych handlarzy. Karabin Mausera K98 może posiadać i celownik snajperski i bagnet do walki wręcz – a to tylko część modyfikacji. Moce Woalu (magia w grze) również są rozwijalne. Pieniędzy na wszystkie ulepszenia nie wystarczy, więc trzeba rozsądnie wybierać.

Grafika prezentuje się zacnie, fizyka działa doskonale, muzyka w tle robi nastrój – oprawa audiowizualna jest wręcz perfekcyjna. Nie odnotowaliśmy żadnych zwieszeń ani problemów z wydajnością (zero problemów przy używaniu alt+tab – dacie wiarę?). Animacje – zwłaszcza wykrwawiania się wroga po przebiciu mu gardła – to mocna rzecz, klasyfikująca grę do podgatunku gore. Mimo wszystkich zalet, przez dużą część rozgrywki towarzyszy nam wrażenie pustki, braku tego „czegoś". Mimo to Wolfenstein wart jest nabycia – zabijanie nazistów to zacny sposób odstresowania się po ciężkim dniu pracy.

■ LUCAS THE GREAT

WERDYKT

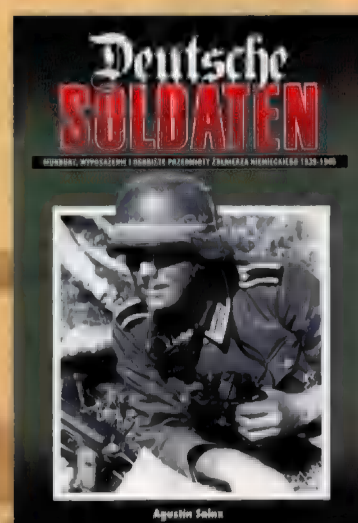
GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Zbijanie nazistów jest cool
- ⊖ Brak swoistego „pazura"

GRAFIKA
- ⊕ Aż trudno uwierzyć, że to silnik Tech 4
- ⊖ Nie stwierdzono

DŹWIĘK
- ⊕ Efekty dźwiękowe na medal
- ⊖ Powtarzalne odzywki wrogów

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Warto zagrać ponownie, rozwijając inną broń
- ⊖ Skopane na starcie multi

OGÓLNIE Gdyby miała jeszcze to magiczne „coś"...







DETALE
- 10.000 prowincji [illegible]
- [illegible]
- 7 dat [illegible]
- 13 lat z historii XX [illegible]

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
Paradox [illegible]

WYDAWCA
Paradox Interactive

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
99,99 zł

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible] GHz, [illegible]

ONLINE
Tak

HEARTS OF IRON III

Dla wielu osób seria Hearts of Iron to opus magnum ekipy z Paradox Interactive. Cóż, wraz z jej trzecią odsłoną podobnie uważających graczy na pewno przybędzie

Gry ze stajni Paradox Interactive można kochać lub nienawidzić. Jedni zachwycają się otwartą strukturą, swobodą i złożonością. Inni parskają śmiechem na widok oprawy graficznej lub pukają się w czoła na widok niemal stustronicowych instrukcji. Tak czy inaczej, serie Europa Universalis i Hearts of Iron to jedne z najbardziej rozbudowanych gier strategicznych. Dysponując jedną stroną w piśmie nie sposób przybliżyć szczegółów, miejsca wystarczy jedynie na ogólny obraz rozgrywki i zasygnalizowanie najciekawszych rozwiązań. No i oczywiście na wytknięcie błędów.

TRYBIKI MACHINY WOJENNEJ

W Hearts of Iron III chwytamy za stery dowolnego z państw, jakie istniały w okresie od 1936 do 1948 roku. Do wyboru mamy siedem dat startowych, powiązanych z kluczowymi wydarzeniami tego okresu – od zajęcia przez Niemców Nadrenii po upadek III Rzeszy. Oczywiście w wyniku naszych działań historia może się bardzo zmienić. Pewne wydarzenia mogą nie dojść do skutku (albo zaistnieć przed czasem), bo za ich pojawienie się odpowiada mechanizm oparty o warunki wyjściowe. Na przykład jeśli Japonia nie zostanie włączona do „osi", to USA może nie wspomóc Aliantów. Na bieg spraw wpływamy dyplomacją i szpiegostwem, wszystko jest ze sobą połączone. Wspieranie opozycji w obcym kraju może skończyć się przewrotem wojskowym i zmianą kursu politycznego – zwłaszcza, gdy dyplomaci jednocześnie pracują nad tym tematem.



Oprócz rozrabiania na arenie międzynarodowej zajmujemy się również rozwojem technologicznym i przemysłowym. Tu znowuż wszystko ze sobą się wiąże i doświadczenie zdobyte podczas produkcji jednostek przekłada się na wydajność pracy naukowców w danej dziedzinie. Zaniedbywane technologie powoli odchodzą w zapomnienie (spada potencjał), a dopieszczane procentują błyskawicznym rozwojem. Jeśli chodzi o ilość potencjalnych odkryć, to jest ona przytłaczająca. Dziesięć zakładek wypełnionych drzewkami rozwoju, na których niemal każde zagadnienie może posiadać i dziesięć stopni wtajemniczenia. Ogarnięcie wszystkich zależności zajmuje bitą dobę grania.

SZTABY I TEATRY WOJENNE

Prędzej czy później czas na pokojowy rozwój się kończy. Wojna powoduje, że o ile wcześniej w godzinę przelatywał rok w świecie gry, to podczas prowadzenia walk w tym czasie upływa najwyżej miesiąc. Pilnujemy wszystkich szczebli dowodzenia, od całych teatrów wojennych po poszczególne dywizje i brygady. Na każdy element możemy mieć wpływ, choć nie musimy, bo istnieje opcja oddania dowolnych elementów pod zarząd SI. Mogą to być działania wojenne, produkcja w oparciu o potrzeby frontowe, nauka, dyplomacja... W zasadzie przy pełnej automatyzacji zostajemy jedynie widzami. Lepiej jednak mieć kontrolę nad większością aspektów. Opracowywanie własnej struktury dowodzenia, dobieranie brygad do dywizji i wyznaczanie dowódców może być czasochłonne, ale sprawia wielką frajdę. Ogólnie przy Hearts of Iron III można spędzić przyjemnie setki godzin, trzeba jedynie dobrze się zastanowić, czy używać polskiej wersji językowej (jest wybór). Patch 1.2 został spolonizowany z ponad półmiesięcznym poślizgiem, a przez ten czas nie dawało się korzystać z wersji PL. Patch 1.3 ukaże się do końca października - ciekawe, ile czasu poczekamy na lokalizację... ■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- (+) Kompleksowa, złożona rozgrywka
- (–) Mimo łatania, dalej szwankuje

GRAFIKA
- (+) Dopracowana koncepcja graficzna
- (–) Małe zróżnicowanie barwne krajów

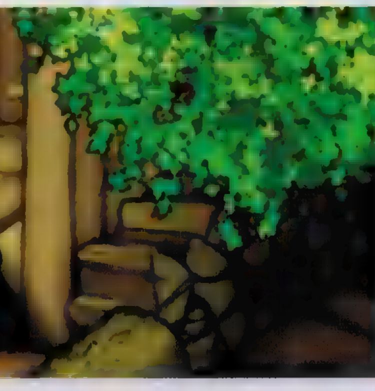
DŹWIĘK
- (+) Zestaw utworów na medal...
- (–) ...ale jest ich za mało na setki godzin

ŻYWOTNOŚĆ
- (+) Zabawa na setki godzin w wersji EN
- (–) Nie stwierdzono

OGÓLNIE Wielki krok naprzód, ale i [illegible]...







PREMIERA JUŻ JEST



AGRICOLA

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

CENA
[illegible]
Talia Z 19,90 zł
[illegible] 24 [illegible]

LICZBA GRACZY
1-5

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

Kto by pomyślał, że udawanie chłopa może dać tyle przyjemności?

Nie mówimy tu, wbrew pozorom, o wstąpieniu do Samoobrony i zdobyciu lukratywnej posadki, lecz o przeniesieniu się do roku 1670 i pokierowaniu własnym gospodarstwem rolno-hodowlanym...

Agricola, stworzona przez Uwe Rosenberga, to piekielnie rozbudowana gra, oferująca kilka trybów zabawy. Można nawet zasiąść do niej samotnie i rozegrać coś w rodzaju kampanii. Przyjemniej jednak bawić się w większym gronie (do pięciu osób), wykorzystując cały potencjał Agricoli. Odradzamy za to wariant „familijny" – niby przewidziany do spędzenia czasu wspólnie ze swoimi pociechami, ale banalny i nadmiernie uproszczony. Niech małolaty uczą się myśleć i podejmą wyzwanie pełnej gry! Trening szarych komórek nikomu jeszcze nie zaszkodził.

SZEDŁEM SOBIE ŁĄCZKĘ KOSIĆ, SŁONKO ŚWIECIŁO...

No, może aż tak sielankowo nie jest... W sumie bierzemy udział w wyścigu pomiędzy gospodarstwami o największy prestiż we wsi, a rywalizacja wyklucza idyllę. Są to jednakże zmagania czysto pokojowe, nie można bezpośrednio szkodzić innym graczom. Oczywiście, wszelkie zagrania w rodzaju podebrania kluczowych zasobów, dostępnych we wspólnej puli, są dozwolone. Jakiej wspólnej puli? Cóż, chyba najwyższy czas przejść do szczegółów rozgrywki... Skoncentrujemy się – z braku miejsca – jedynie na najpełniejszym wariancie zabawy w Agricolę.



Obszar gry składa się z szeregu plansz, notabene pięknie wykonanych i solidnych. Każda z osób biorących udział w zabawie ma przed sobą własne gospodarstwo, podzielone na szereg pól. Zależnie od przyjętej strategii i przebiegu gry zapełniają się one uprawami, pastwiskami oraz izbami domu. Pośrodku zaś znajdują się cztery plansze głównego obszaru. Tam wysyłamy członków swej kmiecej rodziny, by pracowali. Możliwości jest wiele. Przede wszystkim niektóre pola są nadrukowane na stałe, a reszta zależy od ilości osób biorących udział w rozgrywce oraz od upływu czasu. Warto wiedzieć, iż jeśli na danym polu już ktoś stoi, to w tej rundzie nikt inny nie może wykonać tej samej pracy. Na owych obszarach pobieramy surowce budowlane (drewno, kamień, glina, trzcina), uprawne (warzywa, zboże), pożywienie oraz zwierzęta hodowlane (owce, dziki, krowy). Tam też znajdują się pola dotyczące innych specjalnych czynności (budowa ogrodzeń, obór, domu, powiększanie rodziny, przejęcie roli pierwszego gracza).

GOSPODARSTWO TYSIĄCA I JEDNEJ MOŻLIWOŚCI

Niepowtarzalność rozgrywkom zapewnia przede wszystkim zestaw kart pomocników i usprawnień. Każda z nich ma swoje specjalne zasady modyfikujące zabawę, wymaga też zwykle spełnienia pewnych warunków wstępnych do zagrania jej na stół z ręki. Do dyspozycji mamy 169 kart pomocników i 149 usprawnień. Pulę podzielono na grupy, zależne od ilości osób przy stole. Z niej losujemy po siedmiu pomocników i siedem małych usprawnień. Zapoznanie się ze swoją „ręką" znacząco modyfikuje taktykę na



daną grę – a jak łatwo policzyć, długo nie natrafi się na identyczny zestaw...

W czasie rozgrywki orzemy pola, obsiewamy, zbieramy plony, żywimy rodzinę, rozbudowujemy i unowocześniamy dom... ciągle coś się dzieje. I tak przez 14 rund. Potem następuje podsumowanie i obliczenie punktów. Nie ma jednej drogi do zwycięstwa, można eksperymentować do woli. Duży poziom złożoności i niepowtarzalność rozgrywek to kluczowe atuty Agricoli, które sprawiają, iż należy zaliczyć ją do najlepszych gier planszowych na świecie (potwierdzają to liczne nagrody). Za raz wydane pieniądze możemy bawić się setki razy, bez ryzyka rutyny i znudzenia. Prawdziwy skarb, do tego polska edycja jest ładniejsza od oryginalnej – niemieckiej (chociażby zwierzęta hodowlane wycięte są z wzorników, a nie symbolizowane kolorowymi kostkami).

■ **LUCAS THE GREAT**

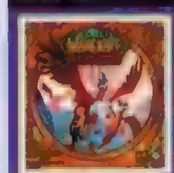
WERDYKT

OGÓLNIE Absolutna rewelacja, rozrywka na długo



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
Bard

INTERNET
www.bard.pl

CENA
119,90 zł

LICZBA GRACZY
2-4

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

WORLD OF WARCRAFT

Chyba nie ma osoby, która nie słyszała o WarCrafcie. Jedni go ubóstwiają, inni omijają szerokim łukiem, ale i tak nazwa ta jest mocno zakorzeniona w świadomości graczy

O jakości wydawanych przez Fantasy Flight Games gier chyba nie trzeba nic pisać. Każdy, kto zetknął się wcześniej z ich produktami wie, że są one na wysokim poziomie. Ci, który skuszą sie na WoWGP nie rozczarują się. Porządnie wykonane elementy pozwolą cieszyć się grą bardzo długo. Zaletą gry jest, że naszych bohaterów nie reprezentują kartonowe czy drewniane żetony, ale ładnie wyrzeźbione plastikowe figurki.

Na początku może trochę przerazić instrukcja. Jednak 27 stron wzbogaconych licznymi przykładami i ilustracjami, pozwoli nam już po 2 – krotnym przeczytaniu bez problemów przeprowadzić rozgrywkę.

Reguły są dobrze przemyślane. Fajnym pomysłem jest ewolucja naszego bohatera. Zdobywanie kolejnych poziomów doświadczenia, nie dość że zwiększa nasze charakterystyki, to również pozwala eksplorować wcześniej niedostępne fragmenty planszy. Nowe tereny niosą ze sobą także większe zagrożenia, bo potwory są odpowiednio silniejsze.

Każdy poziom doświadczenia to inny kolor. Mapa, po której się poruszamy, podzielona jest również według tego samego wzoru. Jeśli nie spełniamy wymagań - nie posiadamy odpowiednio rozwiniętej postaci, nie mamy wstępu do niektórych lokacji. Także wyzwania, przed którymi stawiani są nasi śmiałkowie, są podzielone na grupy - ciągniemy karty odpowiadające kolorowi obszaru na jakim się znajdujemy. Wchodząc na nowe tereny musimy się liczyć z tym, że potwory, z którymi dane się będzie zmierzyć będą odpowiednio silniejsze, ale też przedmioty za ich pokonanie bardziej wartościowe.

Karty zdarzeń są dwustronne – po jednej zdarzenie/przeciwnik, na drugiej nagroda. Minusem takiego rozwiązania jest fakt, że po jakimś czasie zna się na pamięć wszystkie kombinacje i nie zostaniemy już raczej niczym zaskoczeni.

„Sercem" gry są misje, których może podejmować się gracz. Dzięki wypełnianiu ich zdobywamy punkty męstwa. Kto pierwszy zdobędzie ich 8 - wygrywa grę.

Walki pomiędzy graczami tak naprawdę nie mają większego sensu, gdyż zabicie przeciwnika zdarza się naprawdę rzadko. Tutaj raczej walczymy przeciwko „światu" niż między sobą. Więcej szkód naszym adwersarzom poczynimy rozstawiając odpowiednio żetony odkryć. Są to elementy dające odpowiednie bonusy czy też przeszkadzające innym bohaterom.

Ci, którzy nie lubią losowości w grach nie będą zachwyceni. Ruch, energia potrzebna do „uruchomienia" zdolności, jak również walka oparte są na rzucie kością. Także losowo dociągamy karty wyzwań, co powoduje, że ktoś, kto ma szczęście szybciej skompletuje odpowiednie wyposażenie. Jedynym utrudnieniem jest to, że poszczególni bohaterowie mają ograniczenia co do możliwości wykorzystywania broni czy zbroi. Z drugiej strony możemy mieć pewność, że każda gra będzie wyglądać inaczej.

Dla mnie minusem jest fakt, że w podstawce jest tylko 4 bohaterów i dość mało kart wyzwań. Oczywiście FFG wypuściło stosowne rozszerzenia z dodatkowymi postaciami i kartami, ale skompletowanie ich wszystkich to spory wydatek.

W WoWAG mamy do czynienia z duża ilością tekstu. Informacji na kartach jest mnóstwo. Na szczęście gra została wydana w języku polskim. Na pewno ucieszy to tych, którzy nie władają biegle językiem angielskim, a chcieliby w pełni cieszyć się rozgrywką. Niestety, przy takiej ilości pracy nie udało się uniknąć kilku błędów. Na szczęście zostały one wychwycone i stosowna erratę można znaleźć na stronie wydawcy: www.bard.pl.

Przez cały czas nie mogę się zdecydować jaką ocenę końcową wystawić tej grze. Z jednej strony rozgrywka nie jest jakoś mocno emocjonująca. Bardziej nerwowo robi się jednak pod koniec gry, gdy ścigamy się z innym przeciwnikiem, by wykonać misję przed nim, a tym samym wygrać. Brakuje mi także większej interakcji pomiędzy graczami. Z drugiej strony nie nudzimy się i wbrew pozorom musimy nawet czasami zapędzić do pracy nasze szare komórki, by sensownie wykorzystać umiejętności, zdolności i ekwipunek, który posiadamy. Także spora losowość w pewnym momencie staje się atutem, gdyż nie zawsze jesteśmy w stanie przewidzieć wszystkie konsekwencje naszych poczynań i nasze plany musimy korygować na bieżąco.

Jeśli nie wymagacie od rozgrywki zbyt wiele i chcecie spędzić miłe 2 godziny nad planszą nie rozczarujecie się. Gdy jednak poszukujecie wyrafinowanych taktyk, „łamania głowy" nad każdym ruchem to WoW Gra Przygodowa może nie spełnić waszych oczekiwań. Tak naprawdę najlepiej sprawdza się, gdy chcecie spędzić niedzielne popołudnie w niewielkim gronie znajomych. ■ **MARSH**

WERDYKT

OGÓLNIE WoW bez prądu

WORLD OF WARCRAFT

KONKURS

Pytanie konkursowe:

Ile sklepów firmowych posiada firma Bard Centrum Gier wydawca gry World Of Warcraft gra przygodowa?
Odpowiedź znajduję się na stronie wydawcy www.bard.pl

Nagrody:

Do wygrania trzy gry planszowe World of Warcraft gra przygodowa



Sponsorem nagród jest firma Bard Centrum Gier

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru.
Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres:
GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa



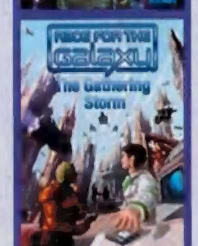
PREMIERA JUŻ JEST

RACE FOR THE GALAXY

Eksplorować, zasiedlać, rozwijać, handlować, konsumować czy produkować? Którą drogę obierzesz, by stworzyć największe i najlepiej prosperujące galaktyczne imperium?

INFO





DYSTRYBUCJA
G3 Poland

INTERNET
www.gryplanszowe.pl

CENA
RFTG 84 zł
RFTG: GS 53.95 zł

LICZBA GRACZY
1-5

WERSJA JĘZYKOWA
Polska instrukcja

Race of the Galaxy jest grą, której sekrety odkrywa się powoli. Pierwsza rozgrywka to najczęściej mozolna nauka symboli i poznawanie kart. Później zaczynamy dostrzegać zalety i wady poszczególnych zagrań.

Z czasem nasze poczynania opieramy na jakiejś strategii, a nie chaotycznym wykładaniu kart. Odkrywamy powiązania między nimi i wszelkie działania stają się w pełni zaplanowanymi akcjami. Oczywiście, potrzeba na to czasu, ale RftG nie nudzi się zbyt szybko...

Gra jest prosta i dynamiczna, choć na początku mnogość ikonek i informacji przekazywanych na kartach może przerazić. Posługiwanie się nimi w końcu staje się intuicyjne i nie zakłóca przebiegu potyczki. Do plusów należy zaliczyć fakt, iż wszystkie akcje są rozpatrywane przez graczy jednocześnie, przez co unika się długich przestojów. Z drugiej strony, osoby początkujące w starciu z weteranami mają o wiele mniejsze szanse na wygraną. Znajomość kart i ich działania daje dużą przewagę na starcie. Lecz kilka rozgrywek i pomoc bardziej doświadczonych graczy zniweluje tę różnicę.

Wydawać by się mogło, że skoro jest to gra karciana, to czynnik losowy wywiera duży wpływ na rozgrywkę. Po kilkunastu partiach okazuje się jednak, iż to nie do końca prawda. Jesteśmy w stanie tak pokierować naszymi poczynaniami, by zmniejszyć go do minimum. Graczom dano do wyboru kilka dróg rozwoju galaktycznego imperium. Możemy zasiedlać nowe planety, podbijać je bądź zajmować się handlem lub nauką. I tylko od nas zależy, którą ścieżką podążymy.

Pewnie zaraz ktoś zapyta: jak to od nas, a przeciwnicy? Zasady zostały tak skonstruowane, byśmy nie ingerowali w poczynania i rozwój innych graczy. Nie uświadczymy tu kosmicznych bitew czy działań dywersyjnych, każdy koncentruje się na rozwoju własnej kolonii. Mimo to rozgrywka jest emocjonująca, a o zwycięstwie może zadecydować karta wykorzystana w ostatnim momencie.

Świadomie nie przedstawiłem dokładniejszych reguł rządzących grą. Zainteresowani mogą je ściągnąć ze strony wydawcy (zapisane w pliku PDF). Mimo wszystko najlepiej uczyć się ich, grając. Jest to najłatwiejszy i chyba najlepszy sposób. Po kilku turach wszystkie niejasności znikają, jedynie czasami zaglądała się do pomocy, by odnaleźć wyjaśnienia, co oznaczają niektóre z ikon. Należy pochwalić firmę G3 za porządne przetłumaczenie zasad i kart pomocniczych. Oprócz jednego niewielkiego błędu w składzie nie wyłapałem żadnych nieprawidłowości.

Samo wykonanie elementów gry – kart i żetonów – także nie budzi zastrzeżeń. Porządny papier i gruba tektura to standard, do którego przyzwyczaili nas wydawcy. Ilustracje może nie plasują się na poziomie Magic the Gathering, ale też nie odrzucają i idealnie wpisują się w klimat.

Podstawowa wersja pozwala na zabawę dwójce-czwórce graczy. Rozszerzenie The Gathering Storm oferuje możliwość dołączenia piątego uczestnika, jak również zagrania samemu przeciwko – jak określono w instrukcji - „przystosowującemu się robotowi", za którego poczynania odpowiadają rzuty specjalnymi kostkami. Ciekawe i całkiem niezłe zasady nie zastąpią jednak gry z przyjaciółmi.

Dodatek wprowadza niewiele nowych kart, bo raptem 18. Jak na rozszerzenie jest ich bardzo mało. Rewolucję stanowią specjalnie dodane zadania, których uczestnicy rozgrywki mogą się podjąć podczas zabawy. Losowo wybierane, znacząco wpływają na przebieg gry. Czasami zdobycie ich wymaga nie lada wysiłku, lecz z drugiej strony nagradzane jest dodatkowymi punktami zwycięstwa.

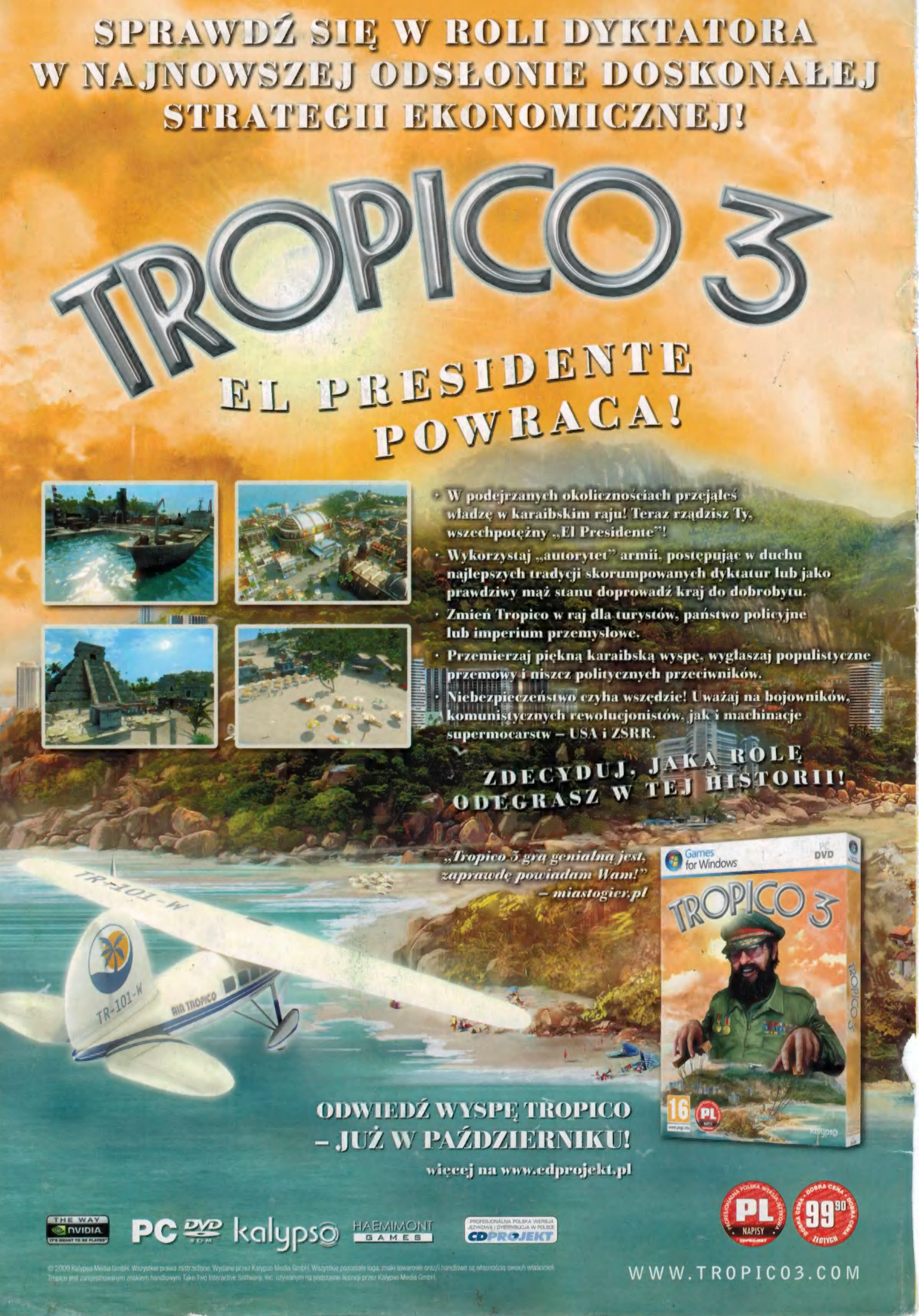
W zasadach umieszczono również alternatywne reguły z dobieraniem kart, czyli tworzeniem początkowej talii dla każdego z osobna.

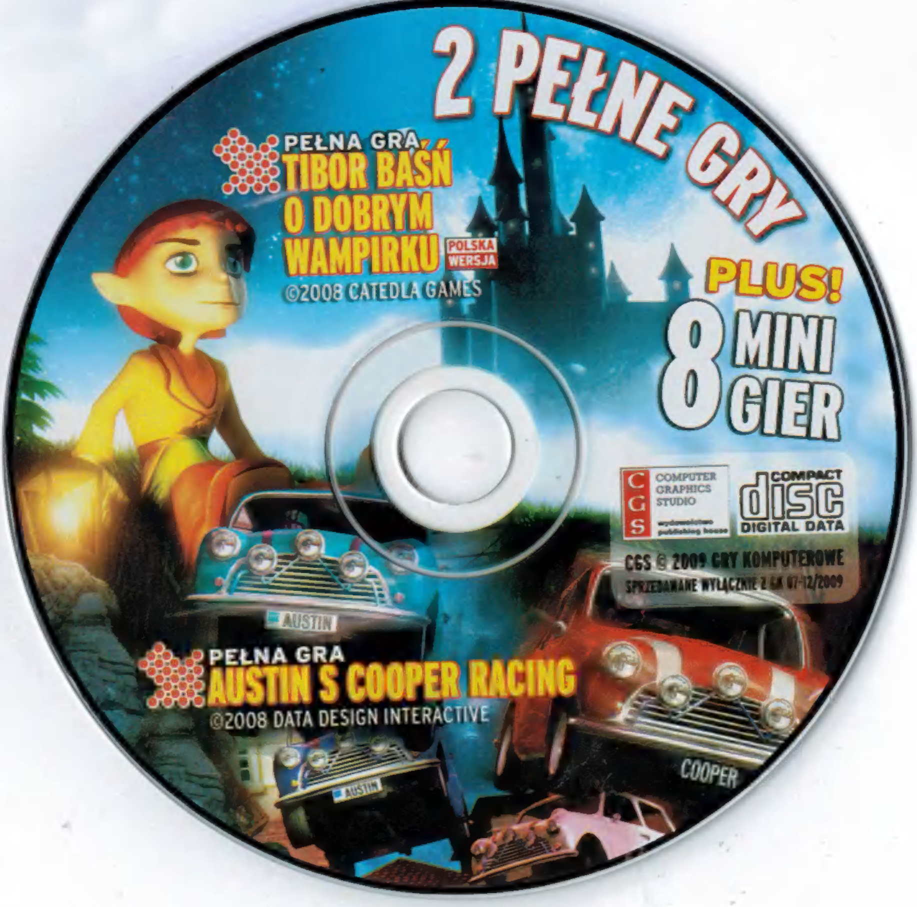
Race for the Galaxy mogę polecić z czystym sumieniem. Gra prezentuje się naprawdę interesująco, każda rozgrywka przebiega inaczej, a i nasze szare komórki będą zmuszone do sporego wysiłku. Minusem okazuje się fakt, iż aby w pełni się nią cieszyć, trzeba poświęcić trochę czasu na poznanie wszystkich tajników. Z drugiej strony, stanowi to o sile owej pozycji. Za każdym razem odkrywamy w niej coś nowego. A dodatek? Jeśli wystartujecie w wyścigu o galaktykę, to nawet nie będziecie się zastanawiać, kupicie od razu, Ta gra naprawdę wciąga, nie mówcie, że nie ostrzegałem! ■ **MARSH**

WERDYKT

OGÓLNIE Kosmiczna karcianka - rozwala niczym wybuch supernowej


Tokyo Majin
ODCINKI 8-14
Tokyo Majin
już na DVD VIDEO
VISION ANIME-GATE PRZEDSTAWIA
Mroczny thriller wampirzo-gotycki
w klimatach hard sf i fantasy!
Trinity Blood
DVD 2: odcinki 7-12
Trinity Blood
już na DVD VIDEO


SPRAWDŹ SIĘ W ROLI DYKTATORA
W NAJNOWSZEJ ODSŁONIE DOSKONAŁEJ
STRATEGII EKONOMICZNEJ!
TROPICO 3
EL PRESIDENTE
POWRACA!
W podejrzanych okolicznościach przejąłeś władzę w karaibskim raju! Teraz rządzisz Ty, wszechpotężny „El Presidente"!
Wykorzystaj „autorytet" armii, postępując w duchu najlepszych tradycji skorumpowanych dyktatur lub jako prawdziwy mąż stanu doprowadź kraj do dobrobytu.
Zmień Tropico w raj dla turystów, państwo policyjne lub imperium przemysłowe.
Przemierzaj piękną karaibską wyspę, wygłaszaj populistyczne przemowy i niszcz politycznych przeciwników.
Niebezpieczeństwo czyha wszędzie! Uważaj na bojowników, komunistycznych rewolucjonistów, jak i machinacje supermocarstw – USA i ZSRR.
ZDECYDUJ, JAKĄ ROLĘ
ODEGRASZ W TEJ HISTORII!
„Tropico 3 grą genialną jest, zaprawdę powiadam Wam!"
– miastogier.pl
TR-101-W
AIR TROPICO
Games for Windows
PC DVD
TROPICO 3
16
PL
kalypso
ODWIEDŹ WYSPĘ TROPICO
– JUŻ W PAŹDZIERNIKU!
więcej na www.cdprojekt.pl
THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED
PC DVD ROM
kalypso
HAEMIMONT GAMES
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT
PL NAPISY
DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH
© 2009 Kalypso Media GmbH. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydane przez Kalypso Media GmbH. Wszystkie pozostałe loga, znaki towarowe oraz/i handlowe są własnością swoich właścicieli.
Tropico jest zarejestrowanym znakiem handlowym Take-Two Interactive Software, Inc. używanym na podstawie licencji przez Kalypso Media GmbH.
WWW.TROPICO3.COM


2 PEŁNE GRY
PEŁNA GRA
TIBOR BAŚŃ
O DOBRYM
WAMPIRKU
POLSKA WERSJA
©2008 CATEDLA GAMES
PLUS!
8 MINI GIER
CGS
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house
COMPACT disc DIGITAL DATA
CGS © 2009 GRY KOMPUTEROWE
SPRZEDAWANE WYŁĄCZNIE Z GK 07-12/2009
AUSTIN
PEŁNA GRA
AUSTIN S COOPER RACING
©2008 DATA DESIGN INTERACTIVE
AUSTIN
COOPER